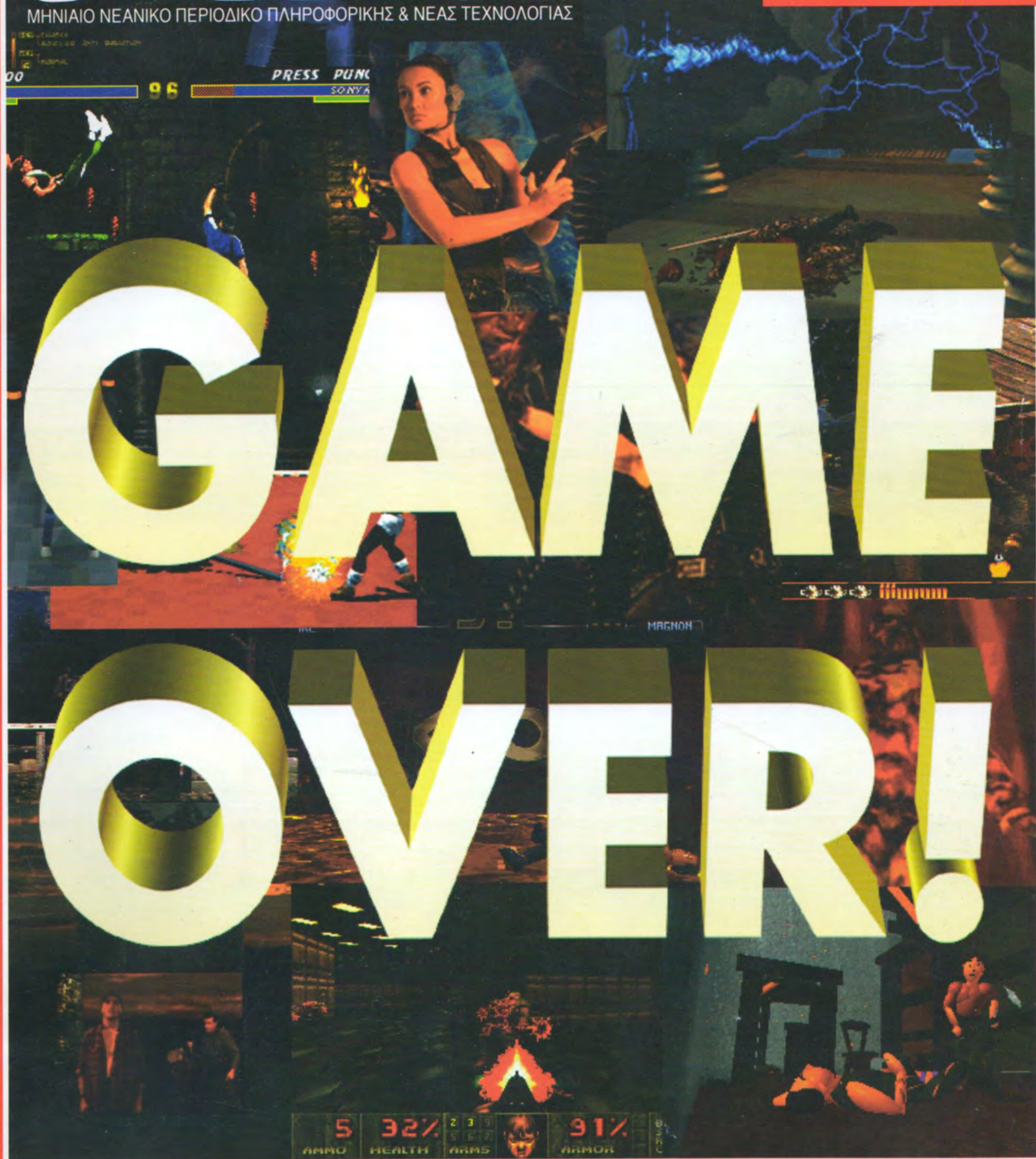
ΤΕΥΧΟΣ 133 ΙΟΥΝΙΟΣ 1996 ISSN 1105-5480 ΔΡΧ. 1.000

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΤΕΥΧΟΣ 133ο ΚΑΙ... ΦΑΡΜΑΚΕΡΟ!



133

ΙΟΥΝΙΟΣ 1996

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Umberto Grelloni
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Κώστας Βασιλάκης, Γιώργος Κουρκουτάς, Μάνος Νικολάου, Θοδωρής Ραφτόπουλος, Νάσος Κλωνάρης, Παναγιώτης Ανδρεάδης, Δημήτρης Μυλωνάκης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Δήμητρα Πορφύρη, Μαύρου Ελένη, Γαλατσάνος Γιώργος
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαϊραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκης
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Τζανανδρέα Πέγκυ, Κατερίνα Γαλάνη
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Μποζά Εύη
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από τα γραφεία Β. Ελλάδος, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δημήτρης Κολλιτζίκης

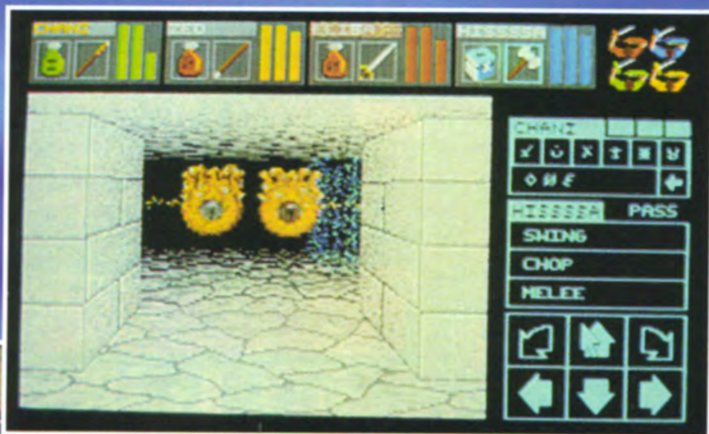
Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Κώστας Βασιλείου, Χριστίνα Δίγκα
DESKTOP PUBLISHING: Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου, Μαρία Παπαναστασίου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Η. Ιακωβάκης, Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Π. Βεντούρας

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΧΡΩΜΟΑΝΑΛΥΣΗ
ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Ι. ΔΡΑΓΟΥΝΗΣ & ΥΙΟΙ
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 8.900 δρχ. - Φοιτητές: 7.900 - Ν.Π.Δ.Δ.- ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ - ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ: 15.000 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 14.000 δρχ. Αμερική: 16.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF:Umberto Grelloni
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - John Adamopoulos



HOT GAMES







COMPUTER SHOW

Η ύλη αυτού του τεύχους του "PIXEL" είναι διαθέσιμη σε ηλεκτρονική μορφή μέσω της υπηρεσίας "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" του συστήματος on-line υπηρεσιών CompuLink.

Περιεχόμενα

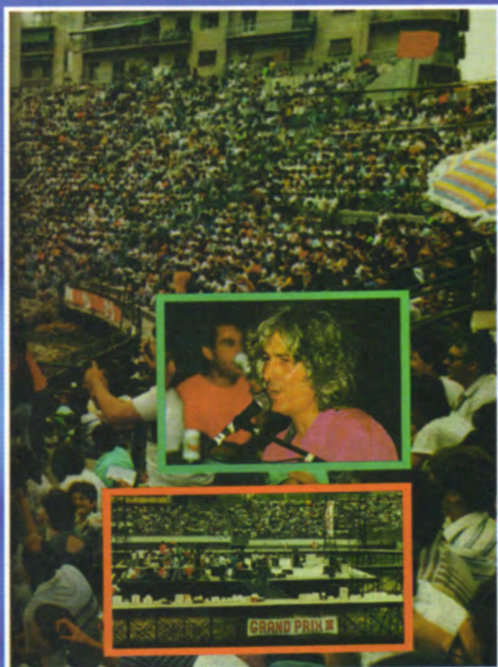
ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ



ΦΑΚΕΛΟΣ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ

26 Το χρήμα πολλοί ελάτρεψαν, τον... πειρατή ουδείς.

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ



GRAND PRIX

48 15.000 ΝΑΙ στο "Pixel". Μήπως ήσαστε κι εσείς κάπου μέσα στο πλήθος;

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

Editorial

Για έναν εκδότη, η αναστολή έκδοσης ενός εντύπου δεν είναι ποτέ μία εύκολη απόφαση και καθίσταται ακόμα πιο δύσκολη όταν το εν λόγω περιοδικό βρίσκεται στον δέκατο τρίτο χρόνο συνεχούς κυκλοφορίας και έχει να επιδείξει ένα παρελθόν με μεγάλες επιτυχίες.

Το "Pixel" κυκλοφόρησε για πρώτη φορά στο τέλος του 1983 ως ειδική έκδοση του "αδελφού" περιοδικού "Computer Για Ολους". Το 1984 το περιοδικό ξεκίνησε την τακτική έκδοσή του ως διμηνιαίο έντυπο, προσανατολισμένο στο χώρο των home computers. Η σχεδόν άμεση αποδοχή του από τη νεολαία της εποχής οδήγησε στην καθιέρωσή του ως μηνιαίου περιοδικού από τον Ιανουάριο του 1985.

Ηταν τα λεγόμενα "ηρωικά χρόνια" της επανάστασης της Πληροφορικής, όπου καινούρια μοντέλα υπολογιστών κυκλοφορούσαν σχεδόν κάθε μήνα, χωρίς να υπάρχει ένα ενιαίο standard, χωρίς συμβατότητα μεταξύ τους και χωρίς να έχει καθιερωθεί ακόμα το πρότυπο του IBM-συμβατού PC ή το DOS της Microsoft. Ηταν η εποχή της Sinclair BASIC και του CP/M και ταυτόχρονα η άνοιξη της Πληροφορικής. Το "Pixel" κάλυπτε τα πάντα! Οτιδήποτε κυκλοφορούσε και μπορούσε να ενδιαφέρει τον home user έβρισκε τη γωνιά του στις σελίδες του περιοδικού: Sinclair ZX81, Spectrum, Oric1, Atmos, Commodore 64 και 128, Jupiter Ace, MSX, Amstrad 464 και 6128, Atari, Amiga, ακόμα και Apple...

Δεν ήταν, όμως, μόνον τα μηχανήματα. Γλώσσες προγραμματισμού, ρουτίνες για τα ελληνικά, κώδικας μηχανής και άλλα μυστηριώδη και ακατονόμαστα για τους αμύητους ήταν κομμάτι από την "καρδιά" του "Pixel", όπως επίσης τα ατέλειωτα listings προγραμμάτων που οι αναγνώστες ξενυχτούσαν για να πληκτρολογήσουν γραμμή-γραμμή στο μηχάνημά τους. Αλλες εποχές, φίλε αναγνώστη, άλλες εποχές!

Ετσι, αναπόφευκτα, το "Pixel" έγινε το αγαπημένο περιοδικό Πληροφορικής μιας γενιάς, το σημείο αναφοράς για οτιδήποτε αφορούσε στους οικιακούς υπολογιστές. Φυσικά, η κυκλοφορία του περιοδικού έφθασε σε πρωτόγνωρα επίπεδα για ένα ειδικό έντυπο που δεν διαφημίστηκε ποτέ ούτε στην τηλεόραση, ούτε στο ραδιόφωνο, αλλά ούτε και σε κανένα άλλο μέσο εκτός από το "Computer Για Ολους".

Χαρακτηριστικό γνώρισμα του περιοδικού όλα αυτά τα χρόνια ήταν η τακτική μέτρηση της γνώμης



των αναγνωστών του επί σειρά θεμάτων και η ευθυγράμμισή του με τις απαιτήσεις τους. Ετσι, συχνά η θεματολογία του περιοδικού διευρυνόταν και κατά καιρούς η ύλη του περιλάμβανε διηγήματα επιστημονικής φαντασίας, ευθυμογραφήματα, comics σχετικά με το χώρο, puzzles, σταυρόλεξα, γελοιογραφίες κ.λπ.

Ταυτόχρονα, προσπαθώντας πάντα να διατηρεί μια ζωντανή γραμμή επικοινωνίας με το αναγνωστικό του κοινό, το "Pixel" διοργάνωσε σειρά διαγωνισμών και εκδηλώσεων με δώρα αξίας πολλών εκατομμυρίων δραχμών και πρωτοφανή συμμετοχή αναγνωστών. Αποκορύφωμα αυτών των εκδηλώσεων, αλλά ίσως και το υψηλότερο σημείο δημοτικότητας του περιοδικού, ήταν το 3ο Grand Prix που διοργανώθηκε το καλοκαίρι του 1987 στο γήπεδο του Παναθηναϊκού με ζωντανή συναυλία των Κηλαϊδόνη, Μηλιώκα, Αγνής και όπου συγκεντρώθηκαν περισσότεροι από 25.000 "οπαδοί" του περιοδικού. Ηταν η χρυσή εποχή του "Pixel"...

Ομως. οι καιροί αλλάζουν. Η αγορά Πληροφορικής, ακολουθώντας τους κανόνες που διέπουν κάθε αγορά, πέρασε σιγά-σιγά στο στάδιο της τυποποίησης. Τα παλιά μηχανήματα και τα παλιά λειτουργικά πέθαναν και αντικαταστάθηκαν από τα "standards της αγοράς", τα οποία με τη σειρά τους αντικαταστάθηκαν από τα νέα standards. Ο προγραμματισμός έγινε απασχόληση για τους επαγγελματίες προγραμματιστές και φυσικά η πλειοψηφία της σημερινής γενιάς χρηστών δεν έχει δει πώς είναι ένα listing, πολλώ δε μάλλον δεν έχει ξενυχτήσει πληκτρολογώντας το και ψάχνοντας να βρει το bug που δεν αφήνει το προγραμματάκι να τρέξει...

Ετσι, λοιπόν, το "Pixel" - ακολουθώντας τους αναγνώστες του και τα ρεύματα της εποχής - άφησε κάποια στιγμή τον cult εαυτό του μαζί με το παλιό πληκτρολόγιο μεμβράνης του ZX81 και τις κασέτες μαγνητοφώνου και προσαρμόστηκε στις απαιτήσεις των καιρών. PC compatibles, MS-DOS και Windows, και game reviews για PCs μπήκαν στο καθημερινό του διαιτολόγιο, χωρίς ωστόσο το περιοδικό να αφήσει ποτέ τις παλιές του αγάπες - τα original home computers - ώσπου και αυτές άρχισαν σιγά-σιγά να ξεθωριάζουν και να σβήνουν. Τα Spectrum αγοράσθηκαν από την Amstrad και εξαφανίσθηκαν, τα Amstrad 6128 έδωσαν τη θέση τους στο αντίστοιχο PC-compatible, ο "Jackintosh" της Atari πέθανε και η πάλαι ποτέ κραταιά Amiga πουλήθηκε και ξαναπουλήθηκε... Νέα μηχανήματα μπήκαν στην αγορά. Game consoles - γρήγορες παιχνιδομηχανές

με αστραφτερά γραφικά - που δεν έχουν καν πληκτρολόγιο, που ο χρήστης τους δεν χρειάζεται να γνωρίζει απολύτως τίποτα για να παίξει και ασφαλώς δύσκολα θα μπορούσαν να χαρακτηρισθούν home-computers.

Παράλληλα, το αναγνωστικό κοινό του περιοδικού άλλαξε. Οσοι από τους παλιούς αναγνώστες πέρασαν στο χώρο των PCs στράφηκαν στο "αδελφό" περιοδικό "PC Master", το οποίο - κρατώντας αρκετά από τα στοιχεία που χαρακτήρισαν τα πρώτα χρόνια του "Pixel" - προσέφερε μια σύγχρονη πρόταση στον PC user. Αλλωστε, πολλοί και αξιόλογοι συνεργάτες του "Pixel" είχαν ήδη μεταπηδήσει ως συντάκτες στο "PC Master", με δεδομένες τις αλλαγές προσανατολισμού που είχαν παρουσιασθεί στο παλιό τους περιοδικό.

Μοιραία λοιπόν το "Pixel", μη έχοντας να προσφέρει τίποτα περισσότερο από game reviews και... αναμνήσεις, συρρικνώθηκε και μεταβλήθηκε σε σκιά του παλιού καλού εαυτού του. Παράλληλα, η κυκλοφορία του μειώθηκε, αφού το "PC Master" το είχε ουσιαστικά αντικαταστήσει στον εμπορικό τομέα της αγοράς, που ασφαλώς δεν ήταν πια η Amiga και ο Atari αλλά τα PCs.

Παρ' όλα αυτά, το "Pixel" συνέχισε να κυκλοφορεί περισσότερο για... συναισθηματικούς λόγους παρά για οποιαδήποτε άλλη αιτία, αν και η σημαντικότητά του μεταξύ των υπόλοιπων εκδόσεων της Compupress μειωνόταν με την πάροδο του χρόνου. Μία προσπάθεια που έγινε πρόσφατα με στόχο την "ανανέωση" του περιοδικού (με give-away δισκέτες για PC και Amiga users) δεν απέδωσε τα αναμενόμενα και έτσι στο 133ο τεύχος του περιοδικού φθάσαμε στο αναπόφευκτο "Game Over"!

Η διακοπή κυκλοφορίας του "Pixel" συμβολίζει αναμφίβολα το τέλος μιας εποχής. Ομως η προσφορά του περιοδικού στην ελληνική νεολαία της δεκαετίας του '80 παραμένει αναλλοίωτη παρά το "κλείσιμό" του. Ακόμα και σήμερα συναντώ τακτικά νέους επαγγελματίες οι οποίοι, μετά την πρώτη γνωριμία, μου εκμυστηρεύονται: "Εγώ είμαι παλιός Pixelάς! Το Pixel με οδήγησε στα πρώτα μου βήματα στους υπολογιστές"...

Ο εκδότης
Ν.Ο. Μανούσος
noman@compulink.gr

Οι... ξεχασμένοι Pixeláδες



Κατά τα δεκατρία χρόνια παρουσίας του στην αγορά εντύπων Πληροφορικής, το "Pixel" ευτύχησε να συνεργαστεί με μία σειρά πολύ αξιόλογων επαγγελματιών. Πολλοί από αυτούς αγάπησαν πραγματικά το περιοδικό και διαδραμάτισαν έναν ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη και τη συνολική πορεία του. Από τις σελίδες αυτές η Compupress αισθάνεται την ανάγκη να ευχαριστήσει για την προσφορά τους όλα τα ενεργά στελέχη της που έδωσαν τον καλύτερο εαυτό τους για την επιτυχία του "Pixel", καθώς και τους παλιούς συνεργάτες του περιοδικού, οι οποίοι σήμερα δεν συνεργάζονται με την εταιρία.

Φώτης Γεωργιάδης	Αρχισυντάκτης	τεύχη	11-20
Χρήστος Κυριακός	Αρχισυντάκτης	τεύχη	21-83
Umberto Grelloni	Αρχισυντάκτης	τεύχη	92-133
Βαγγέλης Παπαλιός	Διεύθυνση πωλήσεων	τεύχη	2-69
Αυγουστίνος Τσιριμώκος	Σύνταξη	τεύχη	15-71
Αντώνης Λεκόπουλος	Σύνταξη	τεύχη	23-88
Γιώργος Κυπαρίσσης	Σύνταξη	τεύχη	39-91
Δημήτρης Τσουροπλής	Σύνταξη	τεύχη	2-22
Βασίλης Κωνσταντίνου	Σύνταξη	τεύχη	14-85
Ιωάννα Μάλεση	Καλλιτεχνικό	τεύχη	5-51
Δέσποινα Σακκή	Καλλιτεχνικό	τεύχη	3-68
Εκτωρ Χαραλάμπους	Εξώφυλλο	τεύχη	1-80
Χρήστος Δόγας	Σκίτσα	τεύχη	15-33









133 ΤΕΥΧΗ
10 ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΕΣ

Κάθε αρχή και δύσκολη! Οπως φαίνεται χαρακτηριστικά στη λίστα αρχισυντακτών, στο ξεκίνημα της πορείας του το "Pixel" άλλαζε αρχισυντάκτες σαν τα... πουκάμισα! Το περιοδικό χρειάστηκε να φθάσει στο 11ο τεύχος του για να σταθεροποιηθεί κάποιο πρόσωπο στο πόστο του αρχισυντάκτη. Βεβαίως, όπως είναι σαφές, από τη δεκάδα των αρχισυντακτών που πέρασαν από το περιοδικό τη μερίδα του λέοντος κατέχουν ο Χρήστος Κυριακός με 63 τεύχη στο ενεργητικό του και ο Umberto Grelloni με 42...

Αρχισυντάκτες

1. Χάρης Σώκος
   τεύχος 1 ....(1)
2. Γιάννης Καραϊωσηφόγλου
   τεύχος 2 ....(1)
3. Γρηγόρης Ζώρζος
   τεύχος 3 ....(1)
4. Αλέξης Αργύρης
   τεύχη 4-6 ....(3)
5. Παντελής Χελιώτης
   τεύχη 7-10 ....(4)
6. Φώτης Γεωργιάδης
   τεύχη 11-20................................(10)
7. Χρήστος Κυριακός
   τεύχη 21-83 ....(63)
8. Αντώνης Λεκόπουλος
   τεύχη 84-88 ....(5)
9. Γιώργος Κυπαρίσσης
   τεύχη 89-91 ....(3)
10. Umberto Grelloni
   τεύχη 92-133 ....(42)

ΤΑ... PIXELAKIA

Την περίοδο που μεσουρανούσε, το "Pixel" ήταν τόσο επιτυχημένο ώστε δημιούργησε τρεις ξεχωριστές σειρές θυγατρικών εκδόσεων: το ετήσιο SUPER-PIXEL, το "μικρό αδελφάκι" του περιοδικού, PIXEL-JUNIOR, και αργότερα το PIXELmania. Και οι τρεις αυτές σειρές θυγατρικών εκδόσεων λειτούργησαν για αρκετά χρόνια με σημαντική επιτυχία, αν και βεβαίως η έκδοσή τους είχε δεδομένη "ημερομηνία λήξεως".







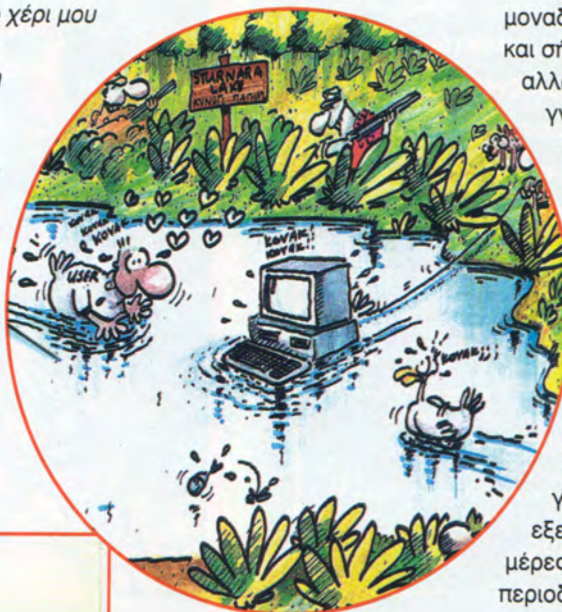
ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

- Κύριοι, μετά βαθύτατης λύπης οφείλω να αποχωριστώ τη συντροφιά σας, είπε ο μάνατζερ με ύφος σαν να εκφωνούσε λογύδριο σε επίσημη και πολυπληθή συγκέντρωση. Αλλά μου είναι των αδυνάτων αδύνατον να καθυστερήσω περισσότερο. Ούτε δευτερόλεπτο!

Και ήπιε μονορούφι την πορτοκαλάδα του. Με τη βιασύνη του, χύθηκε λίγο στο πάτωμα.

- Αιωνίως απρόσεκτος είμαι! Οταν δεν έχω τιμόνι ή πιστόλι στο χέρι, το χέρι μου τρέμει σαν να 'χει πάρκινσον. Εν πάση περιπτώσει, να με συγχωρείτε!

Με το μαντίλι του σκούπισε τον ιδρώτα που τον είχε περιχύσει στο πρόσωπο και ιδίως στο λαιμό, έκανε ένα μικρό άλμα μην πατήσει τη χυμένη πορτοκαλάδα, άνοιξε την πόρτα.





Απόσπασμα από το βραβευμένο μυθιστόρημα του Αντώνη Σαμαράκη, "ΤΟ ΛΑΘΟΣ". Θα μου πείτε γιατί το διάλεξα ως εισαγωγή του σημερινού "Σχολιάζοντας" και δεν έγραψα κάτι δικό μου, κάτι προς το "μελό", κάτι που ίσως θα ήθελαν οι αναγνώστες, οι συνάδελφοι, ο ανταγωνισμός.

Πιστεύω ότι αυτές οι στιγμές είναι πολύ σημαντικές για το περιοδικό. Ενα περιοδικό που ξεκίνησε σιγά-σιγά και με σοβαρότητα την πορεία του από το 1983, γνωρίζοντας τεράστιες επιτυχίες, κερδίζοντας την εμπιστοσύνη χιλιάδων αναγνωστών, ζώντας μοναδικές στιγμές που ακόμη και σήμερα δεν έχει γνωρίσει αλλά και πολύ δύσκολα θα γνωρίσει άλλο περιοδικό του χώρου.

Οσον αφορά στην επιλογή του έργου, οφείλω να ομολογήσω ότι αυτές οι λίγες γραμμές μέσα από το αριστουργηματικό μυθιστόρημα του Σαμαράκη φωτογραφίζουν γεγονότα που εξελίχθηκαν τις τελευταίες μέρες στα γραφεία του περιοδικού. Ακόμη και ο τίτλος αφήνει έδαφος προς διερεύνηση. Λάθος λοιπόν; Ο χρόνος θα δείξει.

Οπως και να έχει το πράγμα, το σίγουρο είναι ότι μπροστά σε ένα τέτοιο φαινόμενο -όπως είναι το "Pixel"- το μόνο που μας μένει αυτή τη στιγμή είναι οι γλυκές αναμνήσεις από το παρελθόν και η σοβαρότητα.

Δεν θα σας κουράσω άλλο με τα δικά μου, καθώς λογικό είναι να ανυπομονείτε να δείτε τι ετοιμάσαμε για εσάς στο τελευταίο τεύχος του "Pixel".

ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΤΕΥΧΟΣ

Το σημερινό μας τεύχος είναι διαφορετικό από όλα τα άλλα. Ενα τεύχος που σκοπό έχει να ζωντανέψει

μεγάλες στιγμές που γνώρισε το περιοδικό και να επαναφέρει στη μνήμη των παλιών αλλά και να γνωρίσει στους πιο πρόσφατους Pixelάδες τα πρώτα δειλά βήματα της Πληροφορικής στη χώρα μας. Στο τεύχος θα βρείτε στήλες που κάποτε γνώρισαν τεράστια επιτυχία, παιχνίδια που κατάφεραν να κερδίσουν ακόμη και τους πιο απαιτητικούς χρήστες, αναδημοσιευμένα άρθρα, γράμματα, hints'n'tips, αγγελίες παρελθόντων χρόνων και άλλα πολλά.

Σε ορισμένα αναδημοσιευμένα άρθρα στο επάνω μέρος υπάρχει η βινιέτα κάτω από την οποία ήταν το συγκεκριμένο άρθρο. Με αυτόν τον τρόπο προσπαθήσαμε να "παντρέψουμε" την τότε εποχή με τη σημερινή και να μεταφέρουμε στον αναγνώστη μια εικόνα από το παρελθόν.

Θα ξεκινήσουμε από τη στήλη "Terra Informatica" όπου θα βρείτε ειδησούλες επιλεγμένες από παρελθόντα έτη, θα περάσουμε στην πρώτη τηλεοπτική εκπομπή, παραγωγή του "Pixel", με θέμα τους υπολογιστές που παρουσιάστηκε το 1991 από την ΕΡΤ και σημείωσε τεράστια επιτυχία, θα δούμε πώς αντιμετωπίστηκε το 1987 το πρώτο κρούσμα εμπορίας πειρατικού software από καταστηματάρχη ο οποίος διατηρούσε γνωστό, την εποχή εκείνη, computer shop και θα καταλήξουμε σε ένα καταπληκτικό διήγημα που δημοσιεύθηκε το 1988, με τίτλο "Μια φανταστική ιστορία" από τη σειρά "Διηγήματα επιστημονικής φαντασίας".

Ακολουθεί ένα αφιέρωμα με γενικό τίτλο "Μέρες που έφυγαν", όπου μπορείτε να πληροφορηθείτε τα σημαντικότερα γεγονότα που καταγράφηκαν μέσα από τις σελίδες του περιοδικού στα 13 χρόνια ζωής του. Παρόμοιο αφιέρωμα υπάρχει και στις επόμενες σελίδες με γενικό τίτλο "Μια ιστορία θα σας πω", όπου το μεγαλύτερο βάρος πέφτει στα σημαντικότερα παιχνίδια και μηχανήματα που παρουσιάστηκαν όλες αυτές τις χρονιές.

Ιούνιος του '87 και το τρίτο Grand Prix είναι γεγονός. Γιορτή για το "Pixel", ένα γήπεδο γεμάτο κόσμο να ζει ανεπανάληπτες στιγμές. Το ίδιο συνέβη και έναν χρόνο μετά, με το Grand Prix IV. Σίγουρα αρκετοί θα ήταν εκεί, οι δε πιο μικροί μπορούν να πάρουν μια γεύση του τι συνέβη τότε στη γιορτή του "Pixel".

Κατόπιν θα περάσουμε σε ένα και μοναδικό "σημερινό" θέμα, το μέλλον της Amiga. Εχουν ακουστεί πάλι διάφορα και κανείς δεν ξέρει τι πρόκειται να συμβεί. Σαν να μου φαίνεται ότι και η Amiga σε λίγο θα είναι είδος προς εξαφάνιση. Τέλος πάντων, ο χρόνος θα δείξει.

Και σε αυτό το τεύχος την τιμητική τους έχουν τα παιχνίδια. Παιχνίδια που όταν πρωτοκυκλοφόρησαν άφησαν άναυδους πολλούς, παιχνίδια που διέθεταν αντοχή στο χρόνο και "πώρωναν" τον παίκτη. Θα ξεκινήσουμε με τα Software Flash και κατόπιν θα περάσουμε στα κυρίως reviews. Ποιος δεν θυμάται τα Defender of the Crown, Barbarian, Kick Off...; Παιχνίδια που κάποτε άφησαν εποχή, αλλά ακόμη και σήμερα ορισμένα εξακολουθούν να συγκαταλέγονται στις

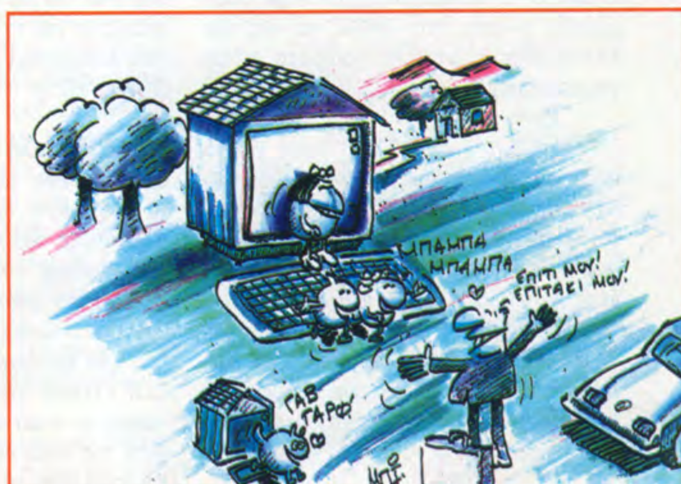


προτιμήσεις των χρηστών.

Και τα "Hints'n'Tips" του μήνα ακολουθούν το όλο στήσιμο του περιοδικού. Εκεί μπορείτε να βρείτε κολπάκια για γνωστά αλλά "παλιά" παιχνίδια, μέχρι και επεμβάσεις για Spectrum! Λίγο πιο κάτω σας περιμένουν το πρώτο θεματάκι που παρουσιάστηκε μέσα από τις στήλες του περιοδικού γύρω από τα ζωντανά επιτραπέζια role playing games, εικονογραφημένες ιστορίες - η συγκεκριμένη δημοσιεύθηκε τον Απρίλιο του 1986 - αλλά και χαρακτηριστικά γράμματα εποχής. Θα κλείσουμε με ένα καταπληκτικό Ευθυμογράφημα και ορισμένες αγγελίες παρελθόντων χρόνων.

Ολοκληρώνοντας, επισημαίνω ότι τα σκιτσάκια που βλέπετε κάποτε χαρακτηρίστηκαν ως "Η γελοιογραφία του μήνα" και αναφέρονται σε γεγονότα που συνέβησαν κατά καιρούς.

Προσωπικά θα ήθελα να σας ευχαριστήσω ειλικρινά για την αγάπη που δείξατε όλα αυτά τα χρόνια στο περιοδικό. Σας εύχομαι καλό καλοκαίρι και να περνάτε πάντα καλά, ό,τι κι αν κάνετε.



ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ

Το ξέρω ότι κανένας δεν θα με πιστέψει, όμως η άνοιξη έφτασε ΚΑΙ στην Αγγλία. Μετά το Πάσχα, είδαμε και εμείς μία άσπρη μέρα, όπως όλος ο υπόλοιπος κόσμος. Ο ήλιος τώρα είναι στην πατροπαράδοτη θέση του (στον ουρανό) και επικρατεί εθνικός ενθουσιασμός.

Μέσα λοιπόν σε αυτό το κλίμα της ευφορίας και της χαράς, το μήνα που μας πέρασε είχαμε και δύο σημαντικές ειδήσεις. Ωρίμασαν οι φράουλες και έφθασε ο νέος Amstrad! Επειδή όμως γνωρίζετε (όπως πιστεύω) τα πάντα γύρω από τις φράουλες, θα περιοριστώ στο νέο Amstrad. Το όνομά του είναι CPC-664 (τελικά προτιμήθηκε το 664, αντί του 646 που είχε ανακοινωθεί παλαιότερα).

Σε τι διαφέρει ο 664 από τον 464; Ο 664 έχει χώρο για να ακουμπήσετε το ποτήρι του καφέ πάνω του. Μη γελάτε, γιατί αυτή ήταν η απάντηση του Alan Sugar, προέδρου της Amstrad, σε σχετική ερώτηση. Για να μιλήσουμε πιο σοβαρά, όμως, ο 664 έχει ένα disk drive στη θέση όπου το 464 είχε το κασετόφωνο (πάνω σε αυτό μπορείτε να ακουμπήσετε τον καφέ σας), μερικές αλλαγές στην BASIC και λίγο πιο καλαίσθητα εξωτερικά χρώματα (είναι γκριζο-γάλαζος).

Η τιμή αυτού είναι ...340 λίρες για το σύστημα με μονόχρωμο μόνιτορ και 440 λίρες με το έγχρωμο. Η τιμή του πρόκειται να αναζωπυρώσει τον πόλεμο των τιμών στην αγγλική αγορά micros, αφού ο νέος Amstrad είναι το φθηνότερο πλήρες σύστημα που τρέχει το λειτουργικό CP/M και, το κυριότερο, είναι ήδη στα μαγαζιά (αυτά να τα ακούνε κάποιοι άλλοι). Ποια θα είναι η απάντηση των άλλων εταιριών στην Amstrad; Αυτό θα το δούμε "εν καιρώ".

Εκτός όμως από τους κυρίους της Amstrad, φαίνεται ότι ο καλός καιρός επηρέασε και κάποιους άλλους, πιο ...υψηλά ισταμένους. Ετσι, μετά από συνεννόηση του τμήματος Εμπορίου και Βιομηχανίας και του Υπουργείου Πληροφορικής, η αγγλική κυβέρνηση αποφάσισε να υποστηρίξει το MS-DOS ως το standard λειτουργικό σύστημα για χρησιμοποίηση στα σχολεία.

Η κίνηση αυτή οφείλεται σε μία σειρά παραπόνων που έγιναν από τους εκπαιδευτικούς, από τα software houses και από τις εταιρίες που κατασκευάζουν micros. Το γενικό παράπονο ήταν - και είναι - ότι η αγγλική βιομηχανία software και hardware δεν είναι ευχαριστημένη να δουλεύει με micros που δεν ικανοποιούν διεθνή standards. Ετσι, λοιπόν, αποφασίστηκε να "διοχετεύσει η κυβέρνηση την αγοραστική της δύναμη" (ωραία και βαρύγδουπη έκφραση!), για τη δημιουργία ενός διεθνούς standard (και άλλο standard) για 16-bit micros.

Αυτή η απόφαση έχει την καλή και την κακή της πλευρά. Πρώτα η κακή. Ενας από τους λόγους που οδήγησαν σε αυτή την απόφαση ήταν τα προβλήματα που είχε η ACORN. Η εταιρία αυτή κατέχει το μεγαλύτερο μερίδιο της εκπαιδευτικής αγοράς, με το μοντέλο BBC-B, που χρησιμοποιεί ένα δικό του λειτουργικό σύστημα. Αρα, η απόφαση για τη στροφή στο MS-DOS ίσως επηρεάσει την ήδη κλονισμένη ACORN (-ETTI).

Από την άλλη μεριά, όμως, η απόφαση αυτή σημαίνει μία σίγουρη στροφή προς τα συστήματα των 16 bits που έχουν οπωσδήποτε πιο πολλές δυνατότητες από τα αντίστοιχα των 8 bits. Οσο για το ποια θα είναι τα μηχανήματα που θα προτιμηθούν, αυτό είναι μάλλον απλό. Ηδη, η ACT έχει ένα επιτυχημένο μοντέλο (τον APRICOT F1) που τρέχει MS-DOS και ακόμα υπάρχει το πολύ καλό και φθηνό RM-NIMBUS της RESEARCH MACHINES, που ήδη μοιράζεται την εκπαιδευτική αγορά με την ACRONETTI. Μήπως αυτή η απόφαση της αγγλικής κυβέρνησης σημαίνει και το τέλος των 8 bits micros; Αυτό θα το δούμε. Το σίγουρο όμως είναι ότι θα έχουμε ακόμα χαμηλότερες τιμές για τους 16 bits micros στους επόμενους μήνες.

Με την ευκαιρία που αναφέραμε την ACORNETTI, ας δούμε τι ανακοίνωσε η εταιρία αυτή το μήνα που πέρασε. Πρώτα τα καλά νέα. Η κατασκευή και η υποστήριξη του Electron θα συνεχιστεί, γιατί (σύμφωνα με την ACORNETTI) στη νέα του τιμή (90 λίρες, μαζί με κασετόφωνο) "πουλάει" καλά. Ετσι, οι πολυπληθείς φίλοι του συμπαθητικού Electron μπορούν να ανακουφιστούν και να ξεχάσουν όλες εκείνες τις φήμες περί εγκατάλειψης του Electron, που η ίδια η ACORNETTI "διαλαλούσε" μέχρι πριν λίγο καιρό!

Αλλά, ας δούμε τα άσχημα νέα. Κανείς δεν ξέρει τι γίνεται με τα ABC. Είναι άγνωστο ποια από τα μοντέλα που είχαν ανακοινωθεί στον Τύπο θα εμφανιστούν τελικά στην αγορά. Οσο για το BBC, αυτό "διάγει το βίο" του, υγιέστατο στις 340 λίρες.

Θυμάστε την είδηση για το MSX της IBM, που γράψαμε τον περασμένο μήνα; Αυτό το μήνα, με χαρά σας λέμε ότι η στήλη έπεσε διάνα. Νέες πληροφορίες από την εταιρία επιβεβαιώνουν το γεγονός. Η IBM, μάλιστα, έχει αγοράσει μεγάλες ποσότητες από MSX, που τα μοιράζει στους τεχνικούς και τους προγραμματιστές της για να τα "μελετήσουν". Το αποτέλεσμα αυτής της "μελέτης", βέβαια, είναι λίγο νωρίς να το προβλέψουμε, αλλά σύμφωνα με βάσιμες πληροφορίες που κατορθώσαμε να συγκεντρώσουμε με "ιδρώτα και αίμα", μπορούμε να σας πούμε ότι θα έχει διπλό disk drive, ένα interface για laser disk (που θα προέρχεται από τη Sony) και η τιμή του θα είναι γύρω στις 400 λίρες. Ετσι το ...μέλλον μπορεί να είναι IBM!

Αλήθεια, τι γίνεται με τον Atari ή Jackintosh, όπως έχει αρχίσει να ονομάζεται

ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ
ΙΟΥΝΙΟΣ '85

στους κομπιουτερο-κύκλους του Λονδίνου (από τον Jack Tramiel, τον πρόεδρο της Atari) και τον Macintosh της Apple, τον οποίο ο Tramiel έχει βάλει σκοπό της ζωής του να "βγάλει" από την αγορά; Η αντιπροσωπία της Atari στην Αγγλία κάνει την ...πάπια, ενώ τα διαφημιστικά από την Αμερική φτάνουν σε μεγάλες ποσότητες, υποσχόμενα "λαγούς με πετραχήλια". Αλλά εμείς θα τονίσουμε για άλλη μία φορά: Τα πολλά λόγια είναι φτώχεια: Εργα ATARI, έργα!

Αλλά αν και ο Jackintosh δεν λέει να φανεί ακόμα, ένας "νέος" ATARI έφθασε στην Αγγλία, χωρίς σχεδόν κανένας να τον πάρει είδηση (εκτός βέβαια από μας). Εφθασε λοιπόν ο ATARI 130XE, για τον οποίο έχουμε ξαναγράψει και παλαιότερα. Ο 130XE ανήκει στην καινούρια φουρνιά micros της ATARI και είναι απόλυτα συμβατός με τους ATARI 400/800/600XL και 800XL, αλλά περιέχει 128 K RAM (σε αντίθεση με τα 64 K του πολύ καλού 800XL και τα 64 K του 600XL) και ακόμα έχει ένα πολύ καλό πληκτρολόγιο. Η τιμή του είναι μόλις 170 λίρες (δηλαδή 30 λίρες φθηνότερα από ό,τι είχε ανακοινωθεί). Το micro αυτό είναι αρκετά φτηνό για τα 128 K που περιέχει. Παρ' όλα αυτά, ο ερχομός του δεν τράβηξε την προσοχή κανενός, άγνωστο γιατί.

Τελικά, ο Lynx ζει! Μετά από αλλεπάλληλες "αυτοκτονίες" και "αναστάσεις", η θρυλική αγριόγατα είναι ζωντανή. Και όχι μόνον αυτό, αλλά θα κυκλοφορήσει ξανά (λένε) με αυξημένη RAM και καλύτερη BASIC. Συγκεκριμένα, η εταιρία Anston Techology θα προσπαθήσει να αναστήσει για ακόμα μία φορά τον υπολογιστή.

Ο νέος - ή, καλύτερα, ο αναστημένος - Lynx δεν θα λέγεται Laurette, όπως είχαμε γράψει σε προηγούμενο τεύχος (τι μανία και αυτή να αλλάζουν τα ονόματα με το μήνα), αλλά απλώς Lynx (!) και θα έχει 128 K που θα μπορούν να επεκταθούν μέχρι τα 256 K. Επίσης, θα έχει μία καλύτερη BASIC, σύμφωνα πάντα με την κατασκευάστρια εταιρία. Το μόνο κακό του είναι ότι έχει κληρονομήσει τις παραξενιές που είχε και στην "προηγούμενη" ζωή του. Ακόμα και τώρα, η οθόνη δεν κάνει scroll (oh yes!).

Αλλά ας αφήσουμε τα ζόμπι (μην τρομάζετε) και ας πάμε ...ταξίδι στα αστέρια. Δεν περνάει μήνας που ο υπεύθυνος για τις δημόσιες σχέσεις της Enterprise, Michael Shirley, να μην ανακοινώσει νέα παιχνίδια ή να μην προαναγγείλει καμία δεκαριά νέους τίτλους προγραμμάτων που ΘΑ βγουν στα μαγαζιά. Το κακό όμως με τον Enterprise είναι ότι δεν λέει να εμφανιστεί στα περισσότερα μαγαζιά. Εμείς καταφέραμε να τον δούμε μόνο σε δύο. Τι λέτε να σημαίνει αυτό;

Αν όμως η κατάσταση είναι μπερδεμένη με τον Enterprise, τότε πού να δείτε τι γίνεται με την Commodore. Η Commodore, λοιπόν, είχε προαναγγείλει ότι ο Plus/4 θα αντικαταστήσει τον C64. Μετά, το μετάνιωσε, κατέβασε την τιμή του Plus/4 και έβγαλε τον C16, ανακοινώνοντας ότι θα βγει και ο C128, που θα είναι ένας C64 και ένας Plus/4 στο ίδιο κουτί. Μετά από λίγο, ανακοίνωσε ότι η τιμή του C64 θα πέσει τόσο, που θα κοστίζει λιγότερο από τον Spectrum, ενώ τη θέση του στην αγορά θα πάρει ο C128.

Ομως, οι τελευταίες ειδήσεις από την Commodore μας λένε ότι οι "εγκέφαλοί" της άλλαξαν και πάλι γνώμη. Τώρα, συγκεντρώνουν το ενδιαφέρον τους στο νέο micro που λέγεται Amiga (ή, καλύτερα, η Amiga, γιατί το όνομα είναι μάλλον ...θηλυκό!). Η Amiga, που τώρα είναι το αστέρι της Commodore, ΘΑ περιέχει τον μικροεπεξεργαστή 68000 (αυτό θυμίζει ATARI), θα έχει ειδικούς βοηθητικούς μικροεπεξεργαστές για τα graphics, τις αριθμητικές πράξεις και τον ήχο. Η Amiga (λέει) ΘΑ έχει ποντίκι (αυτό παραθυμίζει ATARI).

Βέβαια, όλα αυτά ΘΑ γίνουν και ΘΑ έρθουν κάποτε, άλλα το πρόβλημα είναι τώρα τι θα γίνει με τον C128, τον C64, τον C16 και τον Plus/4. Επιτέλους, Commodore πάρε μία απόφαση! Πιστεύετε ότι το δίλημμα της Commodore είναι μεγάλο; Ακόμα δεν διαβάσατε τίποτα.

Το ερώτημα του μήνα τέθηκε από κάποιον Αγγλο συνάδελφο και έχει ως εξής: "...Τι μπορεί να σημαίνουν 5 sinclairo-τρίκυκλα C5, σταθμευμένα έξω από ένα sex-shop του Σόχο;". Η ερώτηση αυτή σοκάρισε τους Λονδρέζους, που στην αρχή πίστεψαν ότι κάποιος ήθελε να παίξει με τη φήμη του "θείου". Ομως, αλίμονο, η αλήθεια ήταν πικρή (υπάρχει και φωτογραφία). Χρειάστηκε να επέμβει η Sinclair, για να διαλευκανθεί το μυστήριο μετά από μερικές μέρες.

Ο γνωστός και αγαπητός μας θειούλης, λοιπόν, είχε "προσλάβει" καμιά δεκαριά άνεργους νέους, οι οποίοι με μία αμοιβή των 20 λιρών έπρεπε να πάρουν ένα C5 και να το κάνουν βόλτες στο Λονδίνο για να το βλέπει ο κόσμος. Το κακό όμως έγινε, επειδή η Sinclair δεν τους έδωσε σαφείς οδηγίες τού τι θα κάνουν και πού θα πάνε και έτσι τα C5 πήγαιναν όλα μαζί τις βόλτες τους (και μάλιστα προχωρούσαν παρατεταγμένα!). Ετσι, όταν οι οδηγοί τους βαρέθηκαν να τα διαφημίζουν, αποφάσισαν να κάνουν και μία "αμαρτωλή" βόλτα στα στενά του Σόχο. Τώρα θα μου πείτε, είναι διαφήμιση αυτό; Και αν ναι, για ποιον; Για το C5 ή για τα sex-shops; Πάντως, ο θείος κατάφερε να ξαναμπεί στην επικαιρότητα.

Οσο για εκείνους από τους αναγνώστες μας που ανησύχησαν με την είδηση ότι η Sinclair σταμάτησε το C5, τους αφιερώνουμε την επόμενη είδηση με την ελπίδα να τους παρηγορήσουμε λίγο. Η Sinclair ανακοίνωσε ότι θα κατασκευάσει τα C10 και C14 (!), που θα είναι εξελιγμένες μορφές του C5. Το C10, μάλιστα, λέγεται ότι θα είναι διθέσιο!

Από το Λονδίνο, με ανανεωμένες τις ελπίδες για τον ερχομό του καλοκαιριού. Γεια σας.

MULTIMEDIA BOX

ΟΛΑ ΟΣΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ ΓΙΑ MULTIMEDIA

Γίνετε και εσείς ένας μάγος των multimedia! Γνωρίστε το θαυμαστό κόσμο τους και δημιουργήστε τις δικές σας multimedia εφαρμογές.

Ο Μαγικός κόσμος των multimedia... σε ένα κουτί!



TERRA INFORMATICA

1ο ΑΘΗΝΑΪΚΟ COMPUTER SHOW

Στις 19-24 Δεκεμβρίου, στο ξενοδοχείο "Τιτάνια", έλαβε χώρα το 1ο Αθηναϊκό Computer Show. Κατά τη διάρκειά του αποδείχθηκαν πολλοί και γνωστοί υπολογιστές κατάλληλοι για κάθε εφαρμογή, καθώς και πολλά περιφερειακά όπως printers, disk-drives κ.λπ. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσίασε το περίπτερο του Computer Club, το οποίο, εκτός των άλλων, περιλάμβανε και τμήμα παρουσίασης βιβλίων.

Από το πλήθος των μηχανημάτων ξεχωρίσαμε τον Sirius με τα θαυμάσια γραφικά του, τον Unitron που είναι Apple-compatible, τους εκτυπωτές της Honeywell και της Currah Speech, που συνόδευε τον γνωστό σε όλους μας Spectrum.

Εκτός από αυτά, η παρουσία των γνωστών home micros, όπως ο TI-99/4A, ο Oric Atmos, ο Newbrain, ο Triton κ.ά., επέτρεψε σε πολλούς υποψήφιους χρήστες να πάρουν μία πρώτη ιδέα για το τι είναι μικροϋπολογιστής και τι μπορούν να κάνουν με αυτόν.

Γενικά, πιστεύουμε ότι η ανταπόκριση από το κοινό ήταν μεγάλη, οπότε με σιγουριά μπορούμε να συμπεράνουμε ότι η εκδήλωση στέφθηκε με επιτυχία.

(Τεύχος 7 - Φεβρουάριος 1985)

ΤΟ "PIXEL" ΑΚΟΥΓΕΤΑΙ ...ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ!!!

Ε καλά τώρα... δεν είμαστε όποιοι και όποιοι! Το "Pixel", κύριοί μου, συγκαταλέγεται πια ανάμεσα στα μεγάλα περιοδικά της Ευρώπης, που διοργανώνουν την ετήσια εκδήλωση απονομής των βραβείων Ηλεκτρονικής Ψυχαγωγίας.

Για την επόμενη χρονιά, το "Pixel" θα είναι από την πλευρά της Ελλάδας ο επίσημος σπόνσορας, δίπλα σε μεγάλα ονόματα του χώρου, όπως το γαλλικό "TILT", το γερμανικό "Power Play", το αγγλικό "Database Interactive" και το ολλανδικό "Nieuws". Η απονομή του βραβείου "Οσκαρ" για τους υπολογιστές θα γίνει στο μεγαλύτερο κέντρο διασκέδασης του Λονδίνου, το Hippodrome, τον Απρίλιο, κατά τη διάρκεια των εκδηλώσεων του European Computer Trade Show. Το "Pixel" θα είναι υπεύθυνο για να προτείνει υποψηφιότητες, με βάση τις ελληνικές κυκλοφορίες, σε καθεμιά από τις 13 κατηγορίες που υπάρχουν και οι οποίες περιλαμβάνουν: καλύτερο animation, καλύτερα γραφικά, καλύτερο ήχο, καλύτερο παιχνίδι δράσης, καλύτερο adventure, καλύτερο παιχνίδι στρατηγικής, καλύτερο simulation, καλύτερο παιχνίδι για κονσόλα και τελικά το Computer Game της χρονιάς.

Φυσικά, αν υπάρχει καμιά φιλόδοξη ελληνική συμμετοχή, μη διστάσετε: Αυτή τη φορά έχετε και "μέσον"!

(Τεύχος 72 - Δεκέμβριος 1990)

ΣΥΝΝΕΦΑ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΗΝ COMMODORE

Τους τελευταίους μήνες, γίναμε μάρτυρες μίας πολύ έντονης παραγωγής νέων μοντέλων από την Commodore: Ο 128, ο 128D και η Amiga βγήκαν με πολύ μικρή χρονική διαφορά μεταξύ τους. Ισως να περίμενε κανείς ότι αυτό είναι δείγμα επιτυχίας.

Ομως, η είδηση που μας έρχεται από Αγγλία δείχνει να χαλάει η εικόνα: Εκλεισε το εργοστάσιο συναρμολόγησης της Commodore στο Corby της "γηραιάς Αλβιόνος" για οικονομικούς λόγους. Βέβαια, κατά τους υπεύθυνους της εταιρίας, αυτό δεν σημαίνει ότι σταματάει ή γίνεται προβληματική η υποστήριξη της ευρωπαϊκής αγοράς, την οποία θα συνεχίσει να καλύπτει το γερμανικό εργοστάσιο στο Brunswick.



Ομως, υπάρχουν και άλλες ενδείξεις ότι κάτι δεν πάει καλά στο "βασίλειο της Commodore": Η απουσία της από την Condex δικαιολογήθηκε από τους υπεύθυνους ότι "έγινε για την καλύτερη προετοιμασία της παρουσίας μας στο Consumer Electronics Show, που θεωρούμε πιο σημαντική".

Παρ' όλα αυτά, και στο CES έλαμψε διά της απουσίας της. Ελπίζουμε ότι αυτά τα σύννεφα που εμφανίζονται πάνω από την τόσο δημοφιλή αυτή εταιρία δεν σημαίνουν τίποτα το σοβαρό για την αγορά των home-micros. Στο κάτω-κάτω, η περιπέτεια της Sinclair μας έμαθε ότι "μπόρα είναι, θα περάσει".

(Τεύχος 21 - Απρίλιος 1986)

TERRA INFORMATICA

LET'S GO SINCLAIR

Βλέποντας την εικόνα που συνοδεύει αυτό το κείμενο, μην αφαιρεθείτε και ψάξετε για το tele-control της τηλεόρασής σας. Αυτό που βλέπετε δεν αποτελεί το προϊόν της φαντασίας κάποιου σκηνοθέτη έργων επιστημονικής φαντασίας, αλλά ένα ακόμα δημιούργημα του θείου Clive. Βέβαια, όπως καλά προσέξατε, δεν έχει ούτε πληκτρολόγιο, ούτε οθόνη, ούτε καν microdrive.

Δεν είναι computer, είναι ένα αυτοκίνητο! Το κατασκευάζει η Sinclair και κινείται με ηλεκτρικό μοτέρ, αναπτύσσοντας μέγιστη ταχύτητα 25 χιλιομέτρων την ώρα. Για ...ώρα ανάγκης υπάρχουν βοηθητικά πετάλια που σας βοηθούν, όταν η μπαταρία του "αυτοκινήτου" σας δεν τα καταφέρνει. Το τιμόνι θυμίζει περισσότερο δίκυκλο και λιγότερο αυτοκίνητο.

Παρ' όλα αυτά, υπάρχει ένα "ταχύμετρο" που αποτελείται από μερικά leds, για να θυμίζει λίγο τις ξεχωριστές ιδιότητές του. Υπάρχει επίσης προβολέας για νυχτερινή οδήγηση, καθώς και σχετικά φλας για κάθε αλλαγή πορείας. Η μοναδική θέση που υπάρχει σας επιτρέπει να κάθεστε αρκετά άνετα, ενώ το τιμόνι βρίσκεται κάτω από τα γόνατά σας. Πρόκειται για μία αρκετά λειτουργική τοποθέτηση που προσφέρει άνεση στην οδήγηση.

Η μπαταρία που τροφοδοτεί τον κινητήρα, του επιτρέπει να κινείται για 32 χιλιόμετρα, ενώ έχει τη δυνατότητα να εκφορτιστεί πλήρως πριν την επαναφορτίσουμε, χωρίς να υποστεί ανεπανόρθωτες ζημιές. Το σχήμα του οχήματος είναι πλήρως αεροδυναμικό και τροποποιήθηκε έτσι, μετά από πολλές μελέτες που έγιναν από τους σχεδιαστές της Sinclair.



Υπάρχει επίσης και κάποιο κάλυμμα που συνοδεύει την αγορά σας και επιτρέπει να σκεπάσετε το "αυτοκίνητο" όταν είναι κάπου παρκαρισμένο. Λόγω του μικρού μεγέθους του, μπορεί να λύσει πολλά προβλήματα παρκαρίσματος. Οπως υποστηρίζει ο κατασκευαστής του, αρκεί μία θέση κανονικού αυτοκινήτου για να φιλοξενήσει... πέντε από αυτά τα νέα οχήματα!

Οσοι λοιπόν είστε φανατικοί οπαδοί της αυτοκίνησης, μπορείτε να σπεύσετε να το προμηθευτείτε. Ισως αντιμετωπίσετε ορισμένα προβλήματα με την άδεια κυκλοφορίας, αλλά σίγουρα αξίζει τον κόπο.

(Τεύχος 7 - Φεβρουάριος 1985)

Ε, ΟΧΙ VIRUS ΚΑΙ ΣΤΟΥΣ AMSTRAD!

Το virus τελικά δεν κάνει διακρίσεις. Τα PCs, οι Macintosh, τα ST και οι Amiga φταρνίζονται ήδη από καιρό. Φαίνεται λοιπόν ότι κάποιος άτυχος Amstrad βρισκόταν κοντά σε "γριπιασμένο" υπολογιστή, με αποτέλεσμα την άλλη μέρα να παρουσιάσει τα γνωστά συμπτώματα: κομμάρες το drive, ζαλάδες το directory κ.λπ.

Τα μηνύματα της απελπισίας μας έρχονται (ευτυχώς) από την άλλη πλευρά του Ατλαντικού και μιλάνε για κανονική επιδημία. Τα νέα μικρόβια είναι για την ακρίβεια δύο ειδών: ένα το οποίο προσβάλλει αποκλειστικά τα μηχανήματα που χρησιμοποιούν το CP/M και ένα άλλο που έχει βάλει στο μάτι το AMSDOS.

Σε σύγκριση δυστυχώς με τον ιό της Amiga, τούτος φαίνεται αδίστακτος. Σύμφωνα με το διευθυντή του American CP/M Users Group, αντιγράφεται αυτόματα στη RAM του συστήματος, όπου παίρνει τον έλεγχο του εσωτερικού ρολογιού. Ακριβώς τα μεσάνυχτα, το virus βρικολακιάζει (ιός είναι αυτός ή Δράκουλας...), ξαναγράφει τις ρουτίνες των interrupts και μπλοκάρει το system bus. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα κάτι που σε συνθήκες φυσιολογικής λειτουργίας δεν θα συνέβαινε ποτέ: την παρεμβολή του system control loop και τελικά την εκπομπή ενός σήματος write στη system ROM, με αποτέλεσμα το "καθάρισμα" της RAM.

Οποτε λοιπόν ένα μολυσμένο μηχάνημα ανοίγει, εμφανίζεται το μήνυμα "όλα τα προγράμματα, RAM, διευθύνσεις των interrupts βρίσκονται εκτός loop" και το μόνο πράγμα που μπορεί να διορθώσει την κατάσταση είναι ένα νέο chip.

Οσο για τον άλλο ιό του AMSDOS, οι ειδικοί αρνούνται ότι υπάρχει. Παρ' όλα αυτά, το τεχνικό προσωπικό της Amstrad εργάζεται για τη δημιουργία ενός προγράμματος-ανιχνευτή, το οποίο θα τσεκάρει τον CPC ή τον CP/M ή γενικά το λειτουργικό σύστημα. Από ό,τι λένε, η δημιουργία του προγράμματος δεν είναι καθόλου εύκολη. Λόγω της μεταδοτικότητας, ο ιός κρύβεται ακόμα και σε μερικές εκδόσεις παιχνιδιών σε κασέτα. Βρε τι πάθαμε!

(Τεύχος 44 - Μάιος 1988)

TERRA INFORMATICA

Ο ΑΓΩΝΑΣ ΑΡΧΙΣΕ...

Μπορεί στη χώρα μας να κυκλοφόρησαν ήδη οι ιαπωνικές εκδόσεις του PlayStation και του Saturn, αλλά όλοι περιμένουμε με αγωνία να δούμε από κοντά τις ευρωπαϊκές εκδόσεις. Η μάχη του ανταγωνισμού ανάμεσα στις δύο κονσόλες άρχισε επίσημα, αφού και οι δύο επιδιώκουν να κερδίσουν όσους περισσότερους Ευρωπαίους παίκτες μπορούν.

Ετσι, προτού προλάβει η Sega να ολοκληρώσει την ανακοίνωσή της για την κυκλοφορία του ευρωπαϊκού Saturn την πρώτη εβδομάδα του Σεπτεμβρίου, βγήκε η Sony και ανακοίνωσε ότι το δικό της μηχάνημα θα κυκλοφορήσει στην Ευρώπη μέσα στον Αύγουστο! Για να αντικρούσει την επίθεση αυτή, η Sega ανακοίνωσε ότι μαζί με την ευρωπαϊκή έκδοση του μηχανήματος θα κυκλοφορήσουν και τουλάχιστον 6 τίτλοι.

Η Sony, χωρίς να χάσει την ψυχραιμία της, ανακοίνωσε την κυκλοφορία του Motor Toon και ο αγώνας της επικράτησης πάει λέγοντας...

(Τεύχος 121 - Απρίλιος 1995)

ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ ΤΕΛΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ULTRA 64;

Μπορεί η Nintendo να είχε ανακοινώσει ότι μέχρι τα Χριστούγεννα θα κυκλοφορούσε στη διεθνή αγορά το νέο Ultra 64, τα πράγματα όμως δεν ήρθαν όπως τα ήθελε. Μερικά απλά προβλήματα καθυστερούν την ημερομηνία κυκλοφορίας για μερικούς μήνες. Σίριαλ έγινε η κυκλοφορία του 64μπιτου μηχανήματος! Ετσι, η νέα ημερομηνία κυκλοφορίας αλλάζει και ορίζεται για την 1η Δεκεμβρίου στην αγορά της Ιαπωνίας και για τις αρχές Απριλίου στις αγορές των ΗΠΑ και του Ηνωμένου Βασιλείου. Εμείς, το μόνο που ελπίζουμε είναι να μην αναβληθεί για ακόμα μία φορά η ημερομηνία κυκλοφορίας.



(Τεύχος 124 - Σεπτέμβριος 1995)







... μόνο για το PlayStation









namco

Το PlayStation διατίθεται επίσημα από τη Sony Hellas



Μία εκπομπή μόνο για users και υπολογιστές

Το "Computer Show" είναι η πρώτη ελληνική τηλεοπτική εκπομπή για τους home υπολογιστές και την ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Διότι δεν έχουν μόνο οι άνθρωποι ανάγκη για ενημέρωση, έχουν και οι υπολογιστές ή, για να ακριβολογούμε, οι υπολογιστές και οι χρήστες, μια και το "Computer Show" απευθύνεται και στους δύο. Προσοχή! Η εκπομπή είναι ακατάλληλη για joysticks κάτω των 13 micros witches.



Θα μας πείτε, τώρα, τι μας έπιασε στα καλά καθούμενα και θέλουμε να σας λέμε από την τηλεόραση ό,τι διαβάζατε τόσο καιρό. Ο λόγος είναι απλός. Οι υπολογιστές έχουν ξεφύγει πια από τον πατροπαράδοτο ρόλο τους. Δεν είναι όπως τους ξέραμε και όλα δείχνουν ότι σε λίγο δεν θα μοιάζουν καν με αυτούς που έχουμε. Ο ρόλος των υπολογιστών την επόμενη δεκαετία είναι άλλος, να κατακτήσουν τον κόσμο των μέσων μαζικής επικοινωνίας. Τα multimedia και τα hypermedia είναι μόνο η αρχή και εμείς σκεφτήκαμε να τα φέρουμε όλα αυτά πιο κοντά.

Πολύ καιρός έχει περάσει από τότε που οι computers υπάκουαν σε προγραμματιστές-ιδιοφυΐες για την επίλυση δύσκολων μαθηματικών προβλημάτων επικοινωνώντας σε γλώσσα μηχανής. Τότε ο υπολογιστής ήταν ένα επιστημονικό εργαλείο. Με τον καιρό τα πράγματα μεταβλήθηκαν κάπως. Ο κόσμος άρχισε να βλέπει στο πρόσωπο του υπολογιστή έναν χρήσιμο βοηθό για λογιστικές δουλειές και εργασίες αυτοματισμού γραφείου. Ετσι, ο υπολογιστής "προβιβάστηκε" σε μια έξυπνη γραφομηχανή.

Τα χρόνια συνέχισαν να περνούν. Οι computers γέμισαν με χρώματα και ήχους. Εγιναν φτηνοί και αποφάσισαν ότι μπορούσαν να βοηθήσουν πολλά παιδιά να ξεπεράσουν το πρόβλημα της βαρεμάρας από τα επιτραπέζια παιχνίδια. Τα computer games έγιναν πραγματικότητα. Μικρών απαιτήσεων στην αρχή, με λίγα χρώματα και μονότονα ηχητικά εφέ, τράβηξαν ωστόσο τους μικρούς χρήστες σαν μαγνήτης. Για πρώτη φορά ο παίκτης δεν σκηνοθετούσε απλώς τη δράση, αλλά συμμετείχε ως πρωταγωνιστής σε συνθήκες πραγματικού χρόνου. Η συγκίνηση και η άμεση επιβράβευση των ικανοτήτων μέσω του high score έκαναν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια το πιο εθιστικό είδος και έδωσαν τεράστια ώθηση στη βιομηχανία των υπολογιστών, που άρχισε να σκέφτεται σοβαρά τη μεταφορά του δυσπρόσιτου εργαλείου στα γραφεία και τις κρεβατοκάμαρες των μαθητών. Το home computing γεννήθηκε. Η εξέλιξη και η πτώση των τιμών των ηλεκτρονικών εξαρτημάτων έφεραν στο σπίτι υπολογιστές με τεράστιες δυνατότητες, αλλά και οι χρήστες έγιναν πλέον απαιτητικοί και "άπληστοι". Ο υπολογιστής μπήκε στα κανάλια της κατανάλωσης.

Τώρα πια βρισκόμαστε στο 1991 και είμαστε μάρτυρες μιας ακόμη σημαντικής αλλαγής η οποία συντελείται κάθε πέντε χρόνια, όπως βλέπουμε. Το 1980 εμφανίστηκε ο πρώτος home computer, το 1985 ο ST έδωσε μια νέα διάσταση στους home υπολογιστές και τώρα ήρθε η σειρά των multimedia να πάρουν τη σκυτάλη, με στερεοφωνικό ήχο και συστήματα video εικόνας μέσω CD. Η ηλεκτρονική ψυχαγωγία και ενημέρωση στο χώρο του σπιτιού διευρύνεται και αποτελεί πια ένα ξεχωριστό κεφάλαιο στην ιστορία των υπολογιστών, τόσο ξεχωριστό που δεν μας φτάνει καλά-καλά η μισή ώρα του Computer Show, μιας εκπομπής που ασχολείται αποκλειστικά με αυτόν το χώρο.

Το Computer Show δεν είναι απλώς μια εκπομπή για υπολογιστές, μια και ασχολείται περισσότερο με το θέμα "χόμπι" παρά με το hardware και την επιστημονική πλευρά του χώρου. Ούτε είναι απλώς ένα τηλεοπτικό περιοδικό. Στόχος του δεν είναι μό-

νο να ενημερώνει εκφωνώντας "ξερές" ειδήσεις. Κέντρο βάρους του show είναι η εικόνα και η διασκέδαση, μαζί με "ζωντανές παρουσιάσεις". Τα παιχνίδια που θα παρουσιάζονται στη μεγάλη πια οθόνη θα συνοδεύονται από εύθυμα σκετς, hints' n'tips, ειδήσεις της τελευταίας κυριολεκτικά στιγμής, διαγωνισμούς με καλεσμένους, συνεντεύξεις και πολλές πολλές ακόμα ιδέες. Πώς άλλωστε θα μπορούσε να είναι μια εκπομπή που αποτελεί "γέννημα-θρέμμα" του "Pixel";

Το Computer Show αποτελείται από μια σειρά πολύτιμων, αγνών συστατικών, τα οποία περιποιούνται το home σας και σας χαρίζουν τέλειο και φίνο high score. Συγκεκριμένα, τα συστατικά είναι τα εξής:

α) Ειδησεογραφία. Κανείς δεν λέει όχι για φρέσκα νέα κι εδώ πια τα νέα κυριολεκτικά "σπαρταράνε". Ας είναι καλά η σύνδεση του Computer Show με τα ξένα ειδησεογραφικά πρακτορεία του χώρου. Η τηλεόραση προσφέρεται για τέτοιου είδους άμεση κάλυψη των γεγονότων. Θέματα της ειδησεογραφίας θα είναι όλα τα τελευταία γεγονότα και οι φήμες που έχουν σχέση με το χώρο των οικιακών υπολογιστών και των παιχνιδιών. Μιλάμε, δηλαδή, για τα home computers και τις παιχνιδομηχανές κάθε είδους. Επίσης, θα αναγγέλλονται όλες οι τρέχουσες εξελίξεις στην αγορά των παιχνιδιών. Ποια παιχνίδια ετοιμάζονται, ποια θα καθυστερήσουν, ποιες κινηματογραφικές παραγωγές θα περάσουν στο monitor, τι θα παιχτεί στα game consoles, ποιος προγραμματιστής υπέγραψε με ποια εταιρία, θα βγει το Dungeon Master 4, δεν θα βγει, φουρτούνιασε η Ocean και πλημμύρισαν οι δρόμοι του Chase HQ οπότε το επόμενο Chase HQ θα παίζεται με καταλυτικό κανό κ.λπ. κ.λπ. Οι υπεύθυνες ειδήσεις αλλά και τα κουτσομπολιά θα δίνουν και θα παίρνουν.

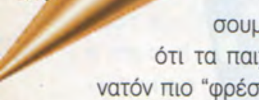
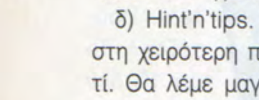
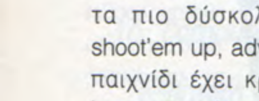
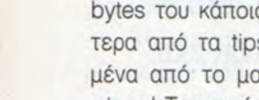
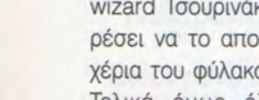
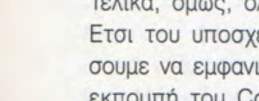
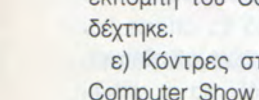
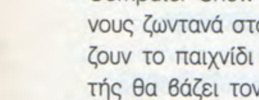
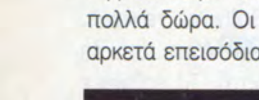
β) Top 10. Επειδή σίγουρα δεν προλαβαίνετε να παίζετε όλα τα παιχνίδια που βγαίνουν κάθε μήνα, καλό θα είναι να συμβουλεύεστε τον πίνακα των 10 καλύτερων παιχνιδιών του Computer Show. Μια παρέλαση αστέρων θα παρουσιάζεται σε κάθε εκπομπή με τα καλύτερα παιχνίδια για τους home computers. Προσέξτε: Το top 10 δεν θα ακολουθεί απαραίτητα τις καινούριες κυκλοφορίες, αν και σε αυτές κυρίως θα βασίζεται. Η πείρα μας στο "Pixel" μας λέει ότι πολλές φορές μερικά κλασικά games δεν εννοούν να ξεκολλήσουν από τα charts και αυτό είναι σίγουρο σημάδι για το επόμενο απόκτημά σας.



Εμείς πάντως θα σας συμβουλεύουμε.

γ) Software reviews. Λείπει ο Μάης από τη Σαρακοστή; Τα software reviews θα καλύπτουν ένα αρκετά μεγάλο μέρος της εκπομπής και στην πραγματικότητα δεν θα είναι παρά ένα show μέσα στο show. Οπως καταλαβαίνετε, είναι το πιο φαντασμαγορικό τμήμα της. Τα παιχνίδια θα παρουσιάζονται πρώτα από τους παρουσιαστές μαζί με ένα σύντομο σχόλιο και κατόπιν θα τα βλέπετε live στην οθόνη σας. Ακόμη κι εμείς δεν πιστεύαμε πόσο θεαματικά μπορεί να είναι τα σύγχρονα computer games όταν παρουσιάζονται από την τηλεόραση και μπορούμε να πούμε ότι τα είδαμε με άλλο μάτι. Σίγουρα θα τα δείτε









κι εσείς. Φυσικά, δεν θα πρέπει να παραλείψουμε να τονίσουμε και σε αυτό το σημείο ότι τα παιχνίδια θα είναι όσο το δυνατόν πιο "φρέσκα".

δ) Hint'n'tips. Εδώ χρειάζεστε video ή, στη χειρότερη περίπτωση, μολύβι και χαρτί. Θα λέμε μαγικές λέξεις και κόλπα για τα πιο δύσκολα παιχνίδια, arcades, shoot'em up, adventures ή οτιδήποτε άλλο παιχνίδι έχει κρυμμένους ανάμεσα στα bytes του κάποιους κωδικούς. Τα περισσότερα από τα tips αυτά, βέβαια, είναι παρμένα από το μαγικό βιβλίο χρησμών του wizard Τσουρινάκη. Το τι έγινε για να μπορέσει να το αποσπάσει ο Αντρέας από τα χέρια του φύλακα goblin δεν περιγράφεται. Τελικά, όμως, όλα τα goblins είναι χαζά. Ετσι του υποσχεθήκαμε ότι θα τον αφήσουμε να εμφανιστεί ως guest star σε μια εκπομπή του Computer Show και τελικά δέχτηκε.

ε) Κόντρες στο studio. Κάθε φορά το Computer Show θα έχει δύο διαγωνιζόμενους ζωντανά στο studio, οι οποίοι θα παίζουν το παιχνίδι του διαγωνισμού. Ο νικητής θα βάζει τον εαυτό του υποψήφιο για πολλά δώρα. Οι διαγωνισμοί θα διαρκούν αρκετά επεισόδια, για να δίνεται η ευκαιρία σε πολλούς υποψηφίους να λάβουν μέρος. Ηδη έχει ξεκινήσει ο διαγωνισμός του Kick Off, ο οποίος θα διαρκέσει συνολικά περίπου 8 επεισόδια. Μετά θα ξεκινήσει ο νέος διαγωνισμός με αγώνισμα αυτήν τη φορά το... α, α, α, δεν είμαστε μαρτυριάρηδες! Τους νικητές περιμένουν αρκετά πλούσια δώρα και πολλές εκπλήξεις, ενώ το παιχνίδι που θα παιχτεί μετά το Kick Off θα ανακοινωθεί από την εκπομπή πριν από τη λήξη του πρωταθλήματος.

στ) Συνεντεύξεις. Κάθε φορά θα φιλοξενούμε και έναν διαφορετικό καλεσμένο, που χρησιμοποιεί τον υπολογιστή ως βασικό εργαλείο στη δουλειά του. Οπως θα διαπιστώσετε, όλο και περισσότεροι καλλιτέχνες, μουσικοί ή ζωγράφοι χρησιμοποιούν έναν οικιακό υπολογιστή, σαν αυτούς που έχουμε εμείς, για κάτι διαφορετικό. Αρκετοί από αυτούς θα διαπιστώσετε αμέσως ότι δεν είναι καθόλου καλύτεροι από εσάς, μια και έχουν κολλήσει από καιρό το μικρόβιο των computer games! Σίγουρα όμως θα σας δώσουν πολύ ενδιαφέρουσες ιδέες για πράγματα που μπορείτε να κάνετε με το computer σας χωρίς να το ξέρετε, μια και τις περισσότερες φορές κάνουν μια παρουσίαση της δουλειάς τους. Ετσι, πιστεύουμε ότι θα μπορέσετε επιτέλους να ξεκολλήσετε από τα παιχνίδια και να έχετε καλύτερη δικαιολογία, όταν η μητέρα σας φωνάζει γιατί δεν διαβάζετε. Οπως και να το κάνουμε, ένα "σε παρακαλώ, μητέρα, ασχολούμαι με computer graphics και μουσική από MIDI" ακούγεται πιο πειστικό.

Φυσικά, αν κάποιοι από εσάς έχουν ήδη ασχοληθεί με κάτι άλλο εκτός από τα games στον υπολογιστή τους, μπορούν να τηλεφωνήσουν στα τηλέφωνα του περιοδικού και να συζητήσουν μαζί μας για τη δουλειά τους και -γιατί όχι;- να έρθουν και στην εκπομπή.

Ολα αυτά θα παρουσιάζονται από το καμάρι μας, τον Αντώνη. Η συντακτική επιμέλεια θα μοιράζεται στους Αντρέα Τσουρινάκη και Γιώργο Κυπαρίσση. Ο δεύτερος θα βοηθά και στην παρουσίαση των software reviews. Οχι βέβαια ότι θα βγει κάτι το σοβαρό. Τι περιμένατε δηλαδή από δύο Pixelάδες ενωμένους; Τα γυρίσματα του πρώτου επεισοδίου Γιώργου-Αντώνη, ομολογουμένως δεν πήγαν και πολύ καλά, ακριβώς γιατί οι cameramen δεν ήταν και τόσο σταθεροί από τα γέλια. Η αλήθεια είναι όμως ότι ο αυτοσχεδιασμός και το κέφι είναι το πολύτιμο συστατικό μας και σίγουρα δεν κάνει κακό να το μοιραζόμαστε με σας. Ακόμη κι αν δεν ξέρετε πολλά από υπολογιστές, λοιπόν, έχετε μερικούς λόγους για να περάσετε ένα ευχάριστο ημίωρο.



ΘΥΜΗΘΕΙΤΕ

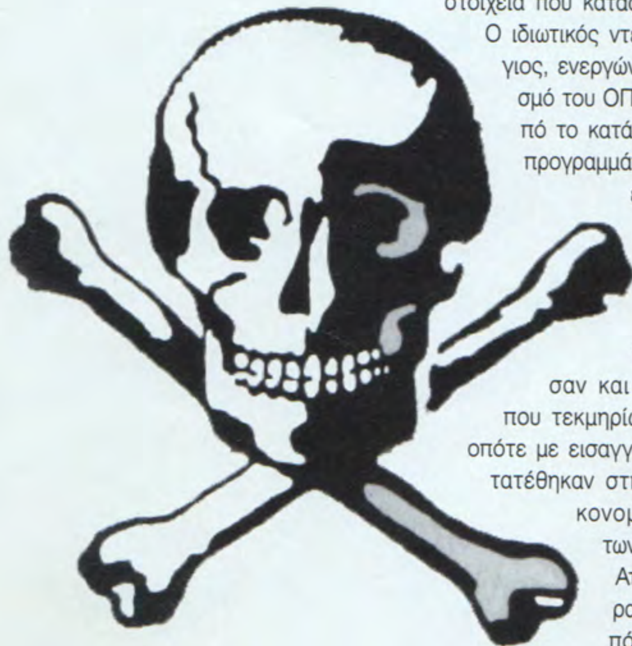
Κάντε, λοιπόν, έναν κύκλο με το μολύβι στο πρόγραμμα της τηλεόρασης ή τέλος πάντων χρησιμοποιήστε όποιον τρόπο υπενθύμισης ξέρετε. Αν έχετε ρολόι στον υπολογιστή, χρησιμοποιήστε ένα utility-ξυπνητήρι και ρυθμίστε το. ΕΤ-1, Παρασκευή 6.30 να είστε μπροστά στην οθόνη. Οχι τη μικρή, βέβαια! Το Computer Show περιμένει με αγωνία τους φίλους του, γιατί έχει να τους πει πολλά. Αφήστε, λοιπόν, το joystick να πάρει μερικές βαθιές ανάσες, δώστε time out στο chipάκι κίνησης των sprites και ελάτε για ένα show αλλιώτικο από τα άλλα. Ραντεβού κάθε Παρασκευή και μην ξεχνάτε: Ο υπολογιστής ΕΙΝΑΙ εικόνα!!!

Προ των πυλών

Η πρώτη έφοδος αστυνομίας και εισαγγελέα σε computer shop για κασετοπειρατεία έγινε πραγματικότητα – και μάλιστα πραγματικότητα που τροφοδότησε τις στήλες των εφημερίδων. Ενώπιον αυτών των εξελίξεων το "Pixel" προσπαθεί να ρίξει φως στα γεγονότα.

Παρασκευή, 5 Δεκεμβρίου 1986. Μετά από αρκετά χρόνια λειτουργίας computer shops στη χώρα μας και έναν τουλάχιστον χρόνο συνεχούς αναφοράς του "Pixel" και άλλων φορέων του χώρου στο καυτό θέμα της πειρατείας software, ξαφνικά κράτος και εφημερίδες ανακαλύπτουν πως "κάτι σάπιο υπάρχει στο βασίλειο της Δανιμαρκίας". Ενοπλοι αστυνομικοί παρουσία εισαγγελέα μπαίνουν στο κατάστημα Bit Computers στο Χαλάνδρι - περί ώραν 9.30 πρωινήν - και συλλαμβάνουν τον ιδιοκτήτη του κ. Μπότσαρη, ενώ προβαίνουν και σε κατάσχεση όλου του εξοπλισμού που θα μπορούσε να έχει σχέση με αντιγραφή προγραμμάτων.

Σύμφωνα με τις πληροφορίες, όλη η ιστορία ξεκίνησε από μήνυση που υπέβαλε ο ΟΠΗΛΕ (Οργανισμός Προστασίας Ηλεκτρονικών Εφαρμογών), με συνημμένα κάποια στοιχεία που κατάφερε να μαζέψει. Ο ιδιωτικός ντετέκτιβ κ. Π. Λάγιος, ενεργώντας για λογαριασμό του ΟΠΗΛΕ, αγόρασε από το κατάστημα αντίγραφα προγραμμάτων εταιριών που εκπροσωπούνται στη χώρα μας με νόμιμο αντιπρόσωπο. Αυτά τα αντίγραφα αποτέλεσαν και τα "πειστήρια" που τεκμηρίωναν τη μήνυση, οπότε με εισαγγελική εντολή κατατέθηκαν στη διεύθυνση Οικονομικών Εγκλημάτων της Ασφαλείας Αττικής με το χαρακτηρισμό της υπόθεσης ως "πλαστογραφία μετά χρήσεως και κλοπή πνευματικής ιδιοκτησίας". Η πρώτη κατηγορία, αξίζει να σημειωθεί, είναι κατηγορία κακουργήματος!



ΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΚΑΙ Ο ΤΥΠΟΣ

Ετσι, μέσα σε μια μέρα ο χώρος μας έγινε τροφή για το αστυνομικό δελτίο και τους συντάκτες των ημερήσιων εφημερίδων. Με ή χωρίς γνώση του θέματος, έγραψαν... και τι δεν έγραψαν! "Ανδρες της Ασφαλείας χθες το πρωί εξάρθρωσαν δίκτυο (sic)..." - ούτε σπείρα διακίνησης ναρκωτικών να ήταν. "Οι δισκέτες computers του στοίχιζαν 200 δρχ." - ρε παιδιά, δεν μας λέτε και μας από πού τις έπαιρνε με τέτοια τιμή; "...30 δισκέτες μαλακές (!)" - ταλαίπωρη Amsoft! - και πολλά άλλα.

Προς Θεού, δεν είναι μέσα στους σκοπούς μας να θίξουμε τους ανθρώπους που έγραψαν αυτά τα πράγματα. Απλώς επισημαίνουμε το γεγονός ότι γράφτηκαν πολλές ανακρίβειες, λόγω της ειδικής φύσης που παρουσίαζε η υπόθεση και της δικαιολογημένης άγνοιας του θέματος στο ευρύ κοινό. Δεν λέμε ότι το πρόβλημα δεν υπάρχει. Υπήρχε από καιρό και ήδη από πολλούς μήνες πριν το είχαμε επισημάνει κάνοντας αφιερώματα, ρεπορτάζ και συνεντεύξεις. Ομως ξέρουμε όλοι ότι δεν έχουμε να κάνουμε με... στυγερούς εγκληματίες, όπως λίγο - πολύ φάνηκε μέσα από τις εφημερίδες, όπως επίσης ξέρουμε πολύ καλά ότι η υπόθεση της πειρατείας δεν αρχίζει και σταματάει στο οποιοδήποτε shop έχει παρόμοιες δραστηριότητες. Ο κ. Μπότσαρης ήταν ο μεγάλος άτυχος σε αυτήν την υπόθεση γιατί ήταν ο πρώτος σε μια υπόθεση χωρίς νομικό προηγούμενο, με δεδομένη την αδυναμία του νομοθετικού πλέγματος της χώρας μας να αντιμετωπίσει τόσο σύγχρονα προβλήματα όπως αυτά που αναφαίνονται από τις Νέες Τεχνολογίες. (Και πού να είχαμε να κάνουμε

με computer crimes σαν αυτά που μαθαίνουμε ότι γίνονται αλλού!)

ΜΕΡΙΚΕΣ ΣΚΕΨΕΙΣ

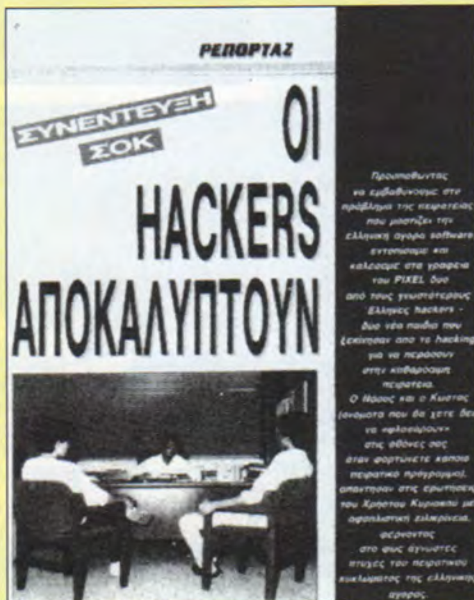
Φυσικά, τώρα που έγινε η αρχή πρέπει να περιμένουμε εξελίξεις και αλλαγές στο μέχρι τώρα καθεστώς. Ισως και να είμαστε ενώπιον του τέλους της πειρατείας, που, όπως έχουμε ξαναπεί σε ανύποπτο χρόνο, δημιούργησε προβλήματα στην ανάπτυξη αυθεντικού και φθηνού software. (Ας μην ξεχνάμε πως μέσα στη μεγάλη τιμή διάθεσης ενός προγράμματος συμπεριλαμβάνεται και ο υπολογισμός του ανθρώπου που το διαθέτει ότι αργά ή γρήγορα θα αντιγραφεί και τότε πια θα σταματήσει να του αποδίδει κέρδη - οπότε ανεβάζει εξ αρχής την τιμή πώλησης, ώστε να προλάβει τουλάχιστον να κάνει απόσβεση.) Πάντοτε λέγαμε ότι θα έπρεπε να δημιουργηθεί - όπως έγινε για παράδειγμα στην Αγγλία - η κατάλληλη νομοθετική ρύθμιση, που θα εμπόδιζε τους επίδοξους αντιγραφείς να κερδίζουν παρανομώντας. Γιατί φυσικά και είναι παράνομη η αντιγραφή προγραμμάτων. Ομως κανείς δεν υπολόγισε ποτέ ότι θα ανακινιόταν ο ήδη υπάρχων νόμος περί

Το "Pixel", ευαίσθητο στα θέματα "υγείας" της αγοράς και προστασίας του τελικού αποδέκτη της, του καταναλωτή (που δεν είναι άλλος από εσάς κι εμάς), έχει στο παρελθόν αγγίξει το καυτό θέμα της πειρατείας, με το θάρρος της γνώμης του - μιας γνώμης που μπορεί να έθιξε κάποιους, έπρεπε όμως να εκφραστεί για να μπουν τα θεμέλια μιας νέας κατάστασης στο χώρο του software.

Ετσι, στο τεύχος 21 (Απρίλιος 1986) υπήρχε κεντρικό αφιέρωμα με τίτλο "Οι πειρατές του software" (σελ. 54). Εκεί επιχειρήθηκε μια ανατομία του φαινομένου και των αιτιών του, με την κατάληξη:

"Τα παραπάνω παραδείγματα, καθώς και πολλά άλλα, δείχνουν ότι η ελληνική αγορά των προγραμμάτων είναι ιδιαίτερα άτσαλη, γεγονός που οφείλεται κυρίως στην ανομοιογένειά της. Κάποιοι, που έχουν ως μοναδικό τους στόχο το κέρδος και κινούνται έξω από τους κανόνες του εμπορίου, ενεργούν λάθος, έστω και ως κασετοπειρατές, δημιουργώντας προβλήματα πρώτα σε εμάς τους καταναλωτές και ύστερα στους συναδέλφους τους. Μέχρι λοιπόν την ημέρα που θα υπάρξουν κάποια ουσιώδη μέτρα για την πάταξη (ή τουλάχιστον την ελάττωση) της πειρατείας, οφείλουμε να δείχνουμε την κατάλληλη σύνεση που θα διατηρήσει τη διακίνηση των παράνομων προγραμμάτων μέσα σε ελεγχόμενα και λογικά πλαίσια. Είναι στο χέρι μας, άλλωστε, να δείξουμε πως ο καταναλωτής είναι ο πρωταρχικός παράγοντας που θα κρίνει και θα κατακρίνει όσα τον αφορούν άμεσα.

Χρειάζεται μόνο κάποιος ωριμότερος προβληματισμός για την τύχη ενός τομέα που σε πολλές χώρες αποτελεί βασικό δείγμα της συμμετοχής τους στην Πληροφορική."



Εξάλλου στο τεύχος 27 (Νοέμβριος 1986) είχαμε τη συνέντευξη-σοκ "Οι hackers αποκαλύπτουν" (σελ. 76), όπου μέσα από τις απαντήσεις των δυο νεαρών hackers/πειρατών σχηματιζόταν ευκρινώς η εικόνα της κατάστασης. Θυμίζουμε μερικά σημεία: "Στην αρχή πήγαινα μια κόπια σε κάποιο Computer shop και ζητούσα να μου δώσουν κάποιο άλλο πρόγραμμα, που δεν είχα, κάτι σαν ανταλλαγή ας πούμε. Μετά τα καταστήματα άρχισαν να μου προσφέρουν χρήματα για σπασμένα προγράμματα. Μικροποσά στην αρχή: 1.000-2.000 δρχ. το πρόγραμμα. Αλλά αργότερα τα νούμερα μεγάλωσαν κι έτσι άρχισα να δουλεύω για λογαριασμό των καταστημάτων."



"Υπάρχουν ορισμένα προγράμματα που έρχονται από φίλους πρώτα σε μένα, αλλά πολλές φορές ένα original πρόγραμμα έρχεται σε κάποιο shop κι αυτό μου αναθέτει να το σπάσω."

"Ούτε το ελληνικό software κοπιάραμε ποτέ αλλά ούτε κι εκείνο αντιπροσωπεύεται στην Ελλάδα από κάποιες εταιρίες."

"Αν κάποτε οι εταιρίες αποφασίσουν να ρίξουν τις τιμές των προγραμμάτων, είναι επόμενο εμείς να σταματήσουμε να πουλάμε πειρατικά προγράμματα, αφού τότε δεν θα υπάρχει σημαντική διαφορά τιμής."

πλαστογραφίας, αν και δεν είναι ίσως νομολογικά λάθος μια τέτοια αντιμετώπιση. Ο αντίστοιχος αγγλικός νόμος προβλέπει βαριές χρηματικές ποινές - πολύ σωστά, μια και τα "διαφυγόντα κέρδη" είναι ανεξέλεγκτα και πολλές φορές μεγάλα - χωρίς να φθάνει ωστόσο να χαρακτηρίζει την πειρατεία "κακούργημα". Πιστεύουμε ότι θα ήταν αρκετά εποικοδομητικό και για την Ελλάδα να προσπαθήσει να εναρμονίσει τη νομοθεσία σύμφωνα με τις ανάγκες και τη μορφή της εποχής που ζούμε.

ΕΝ ΑΝΑΜΟΝΗ...

Η δίκη για την υπόθεση έχει οριστεί για το Μάρτιο. Δεδομένου ότι είναι η πρώτη φορά που φτάνει σε αίθουσες δικαστηρίων μια τέτοια υπόθεση, την περιμένουμε με ενδιαφέρον. Οποια κι αν είναι η κατάληξή της, θα επηρεάσει δραστικά τις εξελίξεις γύρω από το software στη χώρα μας. Η εποχή της πειρατείας φαίνεται ότι έφτασε στο τέλος της.

Εμείς από τη μεριά μας ευχόμαστε και ελπίζουμε αυτή η νέα εποχή να είναι η καλύτερη δυνατή, με τις λιγότερες δυνατές ζημιές για όλους μας. Γιατί ας μην ξεχνάμε πως και το software πρέπει - επιβάλλεται - να προστατευθεί, για το καλό της Πληροφορικής στη χώρα μας, αλλά και πως ανάμεσα σε αυτούς που ως σήμερα κυνηγούσαν το εύκολο κέρδος στα θολά νερά της πειρατείας υπάρχουν και άνθρωποι που, κάτω από άλλες περιπτώσεις, έχουν να προσφέρουν πολλά με τις ικανότητες και τις γνώσεις τους.





ΝΕΑ ΜΟΡΦΗ ΚΑΣΕΤΟΠΕΙΡΑΤΕΙΑΣ ΚΑΙ ΔΙΣΚΕΤΩΝ COMPUTERS

Δημοσιεύουμε αυτούσιο το κείμενο που διανεμήθηκε στις εφημερίδες (και χρησιμοποιήθηκε ως βάση για ανάλογα ρεπορτάζ) την 5η Δεκεμβρίου 1986, ημερομηνία που έγινε και η έφοδος.

"Το 1986 ιδρύθηκε και στην Ελλάδα ο ΟΠΗΛΕ, δηλαδή ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ, που έχει ως σκοπό της ιδρύσεώς του την προστασία από την αντιγραφή, τον πολλαπλασιασμό και τη διάδοση προγραμμάτων Πληροφορικής δηλαδή προγραμμάτων ηλεκτρονικών υπολογιστών και επομένως προστατεύει, ύστερα από εκχώρηση σε αυτήν όλων των σχετικών δικαιωμάτων Πληροφορικής, τα έργα (πνευματικά δημιουργήματα) προγραμμάτων Πληροφορικής τα οποία παράγονται από επιχειρήσεις που εκείνος εκπροσωπεί.

Στη συγκεκριμένη περίπτωση ο μηνυθείς διατηρεί κατάστημα Computers και αφού αγόραζε ένα γνήσιο έργο, δηλαδή μια κασέτα με ψυχαγωγικό περιεχόμενο ή μια δισκέτα κομπιούτερ με εκπαιδευτικό περιεχόμενο όπως Φυσική ή Χημεία γυμνασίου ή λυκείου, στη συνέχεια αντέγραφε σε ειδικό μηχάνημα τις κασέτες παιχνιδιών και σε κομπιούτερ τις δισκέτες και τις πουλούσε σε τιμές περίπου ίδιες με τις γνήσιες. Μάλιστα, ως εξώφυλλο της κασέτας έβαζε φωτοτυπία του εξωφύλλου της αντίστοιχης γνήσιας κασέτας.

Από την παράνομη αυτή αντιγραφή κέρδιζε πάρα πολλά χρήματα ημερησίως και μάλιστα αφορολόγητα, γιατί ενώ μια κασέτα του στοίχιζε 80 έως 100 δρχ., τις πουλούσε από 600 δρχ. και πάνω. Επίσης, ενώ οι δισκέτες computers του στοίχιζαν 200 δρχ., αυτός τις πουλούσε 2.100 δρχ. και άνω. Δηλαδή, το μοναδικό κόστος που είχε ήταν η αξία μόνο της άγραφης κασέτας ή δισκέτας πάνω στις οποίες αντέγραφε, κλέβοντας από την παραγωγό εταιρία το αντίστοιχο εκπαιδευτικό ή ψυχαγωγικό πρόγραμμα.

Τη μήνυση την υπέβαλε στον Εισαγγελέα Αθηνών ο εκπρόσωπος της Ο.Π.Η.Λ.Ε., ιδιωτικός ντετέκτιβ Πέτρος Λάγιος, ο οποίος πήγε στο κατάστημα του μηνυθέντος και αγόρασε τρεις δισκέτες με εκπαιδευτικά προγράμματα καθώς και δεκατρείς κασέτες με ψυχαγωγικά προγράμματα computers. Νομικός σύμβουλος είναι ο κ. Ζήσης Κωνσταντίνου.

Ο Εισαγγελέας, κ. Μαυρόπουλος, έστειλε τη μήνυση και πειστήρια στην Ασφάλεια Αθηνών στη διεύθυνση οικονομικών εγκλημάτων για να γίνει προανάκριση, χαρακτηρίζοντας τις πράξεις 'πλαστογραφία μετά χρήσεως και κλοπή πνευματικής ιδιοκτησίας'.

Σήμερα 09.30 έγινε έρευνα από αξιωματικούς της υπηρεσίας οικονομικών εγκλημάτων της Ασφαλείας Αττικής στο κατάστημα - εργαστήριο του κ. Σπύρου Μπότσαρη στην οδό Χαϊμαντά 34, όπου εκείνη την ώρα η υπάλληλος του καταστήματος έκανε παράνομη αντιγραφή εκπαιδευτικού προγράμματος χημείας και ψυχαγωγικού προγράμματος. Στη συνέχεια, μετά από έρευνα βρέθηκαν και κατασχέθηκαν 190 πλαστές κασέτες με ψυχαγωγικά προγράμματα computers της P.I.M., 8 δισκέτες AMSTRAD CPC, μια οθόνη AMSTRAD CTM 640 και ένα DRIVE AMSTRAD CDI-1. Ο Σπύρος Μπότσαρης συνελήφθη και κρατείται στην Ασφάλεια, ενώ αύριο το μεσημέρι θα οδηγηθεί στο αυτόφωρο."

GAMERS CLUB & 

ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΔΑΝΕΙΣΜΟΙ - ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ - ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ

Η ΜΕΓΑΛΗ ΔΥΝΑΜΗ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΩΝ VIDEO GAMES



AGILE WARRIOR
ADIDAS POWER SOCCER
ACTUA SOCCER
ASSAULT RIGS
CYBERSLED
CASPER
"D" THE GAME
DISCWORLD
EXTREME GAMES
GOALSTORM
HI OCTANE
KRAZY IVAN
KILEAK THE BLOOD
MORTAL KOMBAT 3
MYST
NBA IN THE ZONE
PRIMAL RAGE
PARODIUS
REVOLUTION X
SHELL SHOCK
TOTAL NBA 96
TOMB RAIDER
TEKKEN
VIEWPOINT
WARHAWK
WARHAMMER
WIPE OUT
ALONE IN THE DARK 2
AIR COMBAT
ALIEN TRILOGY
CRITICOM
CYBERSPEED
DESCENT
DESTRUCTION DERBY
DEFCON 5
FIFA 96
GALAXY FIGHT
IN THE HUNT
JOHNNY BAZZOOKATONE
LOADED
MICKEY'S WILD ADVENTURE
NOVASTORM
NEED FOR SPEED
PGA TOUR GOLF 96
PHILOSOMAN
RIDGE RACER REVOLUTION
STARBLADE
ALPHA
THEME PARK
TWISTED METAL
TOSHINDEN
VIP SOCCER
WING COMMANDER III
X-COM ENEMY UNKNOWN
MAGIC CARPET
NBA LIVE 96
STREET FIGHTER ALPHA
PRIMAL RAGE
VIP SOCCER
VIPER



66.900!!!

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ
ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑΣ

- ΜΕ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ
- ΚΑΛΩΔΙΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ
- 1 CD ΔΩΡΟ
- ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ
- Η ΤΙΜΗ ΕΙΝΑΙ ΑΠΟΛΥΤΟΥ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ

ΟΛΕΣ ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΕΙΝΑΙ ΧΩΡΙΣ ΦΠΑ 18%



24.900

ΟΛΑ ΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, ΑΝΤΑΠΤΟΡΕΣ, ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΑ, ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ, ΚΑΛΩΔΙΑ Κ.ΛΠ.



27.900

3DO FZ-10



ΝΕΑ ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ

ΔΩΡΟ 3 CDs

SEGA SATURN - GAMES

THE HORDE
TITAN WARS
REVOLUTION X
SHELL SHOCK
SEGA RALLY
VIRTUA FIGHTER 2
MYST
WIPE OUT
VIRTUA RACING
NHL HOCKEY
HEBEREKE POPOITO
SIM CITY
GEX
DEADLY SKIES
PRIMAL RAGE
X-MEN
GOLDEN AXE THE DUEL
DAYTONA USA
MYSTARA
JOHNNY BAZZOOKATONE
MANSION OF HIDDEN SOULS
MORTAL KOMBAT II
GALACTIC ATTACK
OFF WORLD INTERCEPTOR
MAGIC CARPET
TOSHINDEN REMIX
F1 CHALLENGE
RISE 2 THE RESURECTION
STREET FIGHTER ALPHA
WING COMMANDER III

68.900



ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΔΙΑΘΕΤΟΥΜΕ ΤΕΡΑΣΤΙΟ ΣΤΟΚ ΑΠΟ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΑΘΗΝΑΣ

ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΙ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕΜ ΤΟΙΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ MEGA DRIVE & SUPER NINTENDO
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: ΑΘΗΝΑ – ΜΑΡΟΥΣΙ

ΑΘΗΝΑ	ΜΑΡΟΥΣΙ	ΠΑΓΚΡΑΤΙ	ΚΑΛΛΙΘΕΑ	ΠΕΙΡΑΙΑΣ	COOL WORLD SHOP ΙΩΑΝΝΙΝΑ	ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
Λ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ 31 & ΜΟΥΣΤΟΞΥΔΗ	ΣΠ. ΛΕΚΚΑ 5	ΦΙΛΟΛΑΟΥ 123	ΓΡΥΠΑΡΗ 53	ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 177 ΠΑΣΑΛΙΜΑΝΙ	ΔΩΔΩΝΗΣ 71	ΠΑΛΑΙΩΝ ΠΑΤΡΩΝ ΓΕΡΜΑΝΟΥ 44
ΤΗΛ.: 6439824	ΤΗΛ.: 8027539	ΤΗΛ.: 7014676	ΤΗΛ.: 9596262 9594100	ΤΗΛ.: 4226492	ΤΗΛ: 0651-4053	ΤΗΛ: 031-266050



ΑΥΓΟΥΣΤΙΝΟΣ ΤΣΙΡΙΜΩΚΟΣ

ΤΕΥΧΟΣ 40 - ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '88

Μια παράξενη ιστορία

Ο Ποντικός ήταν ο πιο άτυχος φουκαράς της πιάτσας. Ο,τι δουλειά έβαζε μπροστά, όσο καλοστημένη κι αν ήταν, πάντα του χάλαγε σε κάποιο σημείο. Θα μπορούσε να πει κάποιος μάλιστα ότι τη μοίρα του την είχε πάρει απόφαση κι ο ίδιος. Μπαινόβγαινε στη φυλακή στωικά, κάνοντας μέσα περισσότερο καιρό από ό,τι έξω. Το άσαρκο και πρόωρα γερασμένο πρόσωπό του τόσο γνώριμο στους φύλακες, που, στο λίγο διάστημα που ήταν ελεύθερος και κατάστρωνε - με σισύφεια μοιρολατρία - το επόμενο κόλπο του, ένιωθαν πως έλειπε από κοντά τους κάποιος δικός τους άνθρωπος.

Εκείνο τον καιρό η τύχη το είχε φέρει και ήταν πάλι έξω. Τα βήματά του τον είχαν οδηγήσει μέχρι το στέκι του Καραμούζα, ένα τρισάθλιο μπαράκι που είναι θαύμα πώς δεν έχει κλείσει ακόμα η Αγορανομία, το Ηθών ή η Δίωξη, αφού θα μάζευαν αρκετούς λόγους και τα τρία, αν έμπαιναν ποτέ στον κόπο να κάνουν μια έφοδο. Βέβαια, οι κακές γλώσσες έλεγαν πως ο Καραμούζας δεν δίσταζε να "δίνει" πού και πού κάποιον φουκαρά "ψιλικατζή", για "να τα 'χει καλά με το νόμο", οπότε καλού κακού παίρναμε όλοι τα μέτρα μας να μην ακούει τις κουβέντες μας, αλλά συνεχίζαμε να πηγαίνουμε εκεί, αφ' ενός γιατί ήταν από τους λίγους ξηγημένους στο θέμα της πίστωσης, αφ' ετέρου γιατί στο στέκι του κυκλοφορούσε καλό "πράμα" και "καλός κόσμος" - δεν θα ήταν υπερβολή να 'λεγα ότι εκεί μέσα είχαν κλείσει όλες οι μεγάλες δουλειές των τελευταίων δέκα χρόνων.

Να μην τα πολυλογούμε, εκεί στου Καραμούζα, μετά τις αγκαλιές και τα κεράσματα, κάτσαμε μαζί με τον Ποντικό και τα είπαμε. Μου είπε για τη φτιάξη που σκέφτηκε όταν ήταν μέσα και, αν και ήξερα την γκαντεμιά του, μα την αλήθεια βρήκα πως ήταν στην τρίχα. Αυτήν τη φορά δεν θα μπορούσε να πάει τίποτα στραβά. Δώσαμε τα χέρια και μεθύσαμε παρέα. Κάμποσες βραδιές πιο μετά ήμασταν μέσα στη βίλα που είχαμε βάλει στο μάτι. Οι νοικοκυραίοι έλειπαν σε ταξίδι, επιβεβαιώνοντας τις πληροφορίες του Ποντικού, και ο συναγερμός δεν χτύπησε, αφού είχαμε φροντίσει να κόψουμε τα καλώδια που πήγαιναν ρεύμα από το κουτί διανομής στο τετράγωνο εκείνο. Μέχρι να 'φτανε το συνεργείο να διορθώσει τη βλάβη εμείς θα είχαμε γίνει λαγός. Είχαμε μαζέψει ό,τι ήταν να μαζέψουμε - καλή μπάζα πιστέψτε με - και ήμαστε έτοιμοι να την κάνουμε, όταν ακούσαμε τις σειρήνες.

"Να πάρει ο διάολος την τύχη μου" έκανε μέσα από τα σφιγμένα δόντια του ο Ποντικός. "Τι κέρατο πήγε στραβά πάλι;"

Δεν μπορούσαμε να φανταστούμε, αλλά το σίγουρο ήταν ότι δεν προφταίναμε πια να βγούμε όπως υπολογίζαμε, έτσι του ψιθύρισα:

"Πάω να δω αν μπορούμε να το σκάσουμε από την κουζίνα." Την ώρα που άνοιγα την πόρτα της κουζίνας, άκουσα τη φωνή του Ποντικού να λέει: "Μόνο ο διάολος ο ίδιος θα μας γλίτωνε, μάγκα μου. Το σπίτι είναι κυκλωμένο." Και τότε, προτού προλάβω να ανοίξω το στόμα μου, ακούω τη φωνή που δεν θα ξεχάσω με τίποτα σε όλη μου τη ζωή:

"Το πιστεύεις αυτό που είπες, άνθρωπε;" Μαρμάρωσα. Ισως αυτό να με έκανε να μην έχω την ίδια τύχη με τον Ποντικό - ποιος ξέρει... Ο Ποντικός άφησε μια κραυγή έκπληξης και ακούστηκε να σέρνει τα πόδια του πίσω - πίσω. Η φωνή συνέχισε:

"Δεν έχεις λόγο να φοβάσαι, άνθρωπε. Ακουσα τα λόγια σου και να 'μαι! Εσύ ο ίδιος με ζήτησες - ή όχι;"

Η φωνή του Ποντικού, όταν κατάφερε να βγει από το λαρύγγι του, ήταν πνιχτή: "Υπαγε οπίσω μου, σατανά!" ψέλλισε. Η φωνή γέλασε βροντερά και είπε: "Με φοβάσαι, λοιπόν! Κι όμως, εγώ ήρθα εδώ για το καλό σου. Πες μου μία σου επιθυμία κι εγώ θα σ' την κάνω χωρίς να σου ζητήσω αντάλλαγμα. Μου φτάνει που πιστεύεις σε μένα. Μόνο βιάσου, γιατί όπου να 'ναι έρχονται κι άλλοι και πολύ φοβάμαι πως θα αναγκαστώ να κόψω την κουβέντα και να φύγω."

Ο Ποντικός, με όσο κουράγιο του απόμεινε, φώναξε: "Αν λες αλήθεια, Σατανά, τότε θα ξέρεις τι θέλω. Εκανα την μπάζα της ζωής μου και θέλω να τη χαρώ, μακριά από δω. Βγάλε με από δω μέσα!"

"Πες πως έγινε κιόλας", έκανε η βροντερή φωνή. Ακούστηκε ένα "παφ". Μετά ησυχία. Σιγά-σιγά βρήκα το κουράγιο να γυρίσω, την ώρα που τα βήματα των αστυνομικών έφταναν στην πόρτα. Ηταν εκεί. Μαυροντυμένος, με μυτερό γενάκι και ειρωνικό βλέμμα, με κοίταζε. "Πες μου κι εσύ γρήγορα τι θέλεις" μου έκανε. "Ισα που προφταίνουμε".

Τι θα κάνατε εσείς στη θέση μου; Εγώ πάντως έτρεμα. Εβλεπα την πόρτα να ανοίγει, που σήμαινε ότι σε δευτερόλεπτα θα είχα τα "βραχιόλια" στα χέρια μου. Συγκεντρώνοντας όσες δυνάμεις μού απόμειναν, κατάφερα να ψελλίσω: "Κρύψε με". Τώρα που το καλοσκέφτομαι, καταλαβαίνω πως ήταν λάθος διατυπωμένη η επιθυμία μου. Και να σκεφτεί κάποιος πως ο γκαντέμης ο Ποντικός τα κατάφερε καλύτερα από μένα και τώρα είναι κάπου στον πάνω κόσμο και το γλεντάει. Γιατί ο Διάβολος, τελικά, ίσως για πρώτη φορά έκανε τίμια συναλλαγή. Στον καθένα μας έδωσε αυτό που ζήτησε. Γιατί, στο κάτω-κάτω, τι καλύτερη κρυψώνα υπάρχει από δω που είμαστε, φίλοι μου, με τις φλόγες της Κόλασης να μας κρύβουν από κάθε πολισμάνο;

ΜΕΡΕΣ ΠΟΥ ΕΦΥΓΑΝ...

Η αγορά των home computers έκανε την εμφάνισή της στη χώρα μας περίπου στην αρχή της δεκαετίας του 1980. Ο κόσμος άρχισε να δείχνει μεγάλο ενδιαφέρον γύρω από αυτά τα τεχνολογικά θαύματα και εκείνο που έλειπε από αυτό το ξεκίνημα ήταν η ειδική πληροφόρηση στο θέμα "ηλεκτρονικός υπολογιστής". Γεννήθηκε η ανάγκη για τη δημιουργία ενός ειδικού περιοδικού που θα ασχολείται αποκλειστικά με τους home micros. Ετσι και έγινε. Τον Οκτώβριο του 1983, σε μία ειδική έκδοση του "COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ", κυκλοφορεί το πρώτο περιοδικό που περιείχε μόνο listings προγραμμάτων, το "Pixel", και η αγορά το δέχτηκε με ενθουσιασμό.

Umberto Grelloni

'83 - '84

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΕΚΔΟΤΗ

Αγαπητοί αναγνώστες,
Ολοι γνωρίζουμε ότι το software αποτελεί το "φάντασμα στη μηχανή" κάθε μικροϋπολογιστή, ενώ το hardware από μόνο του είναι τόσο "χρήσιμο" όσο ένα αυτοκίνητο χωρίς καύσιμα.
Το περιοδικό που κρατάτε στα χέρια σας είναι μια προσπάθεια του "COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ" να καλύψει τον τομέα των home/personal computers από πλευράς προγραμμάτων, προσφέροντας έτοιμα listings, τα οποία μπορείτε να πληκτρολογήσετε στο μικροϋπολογιστή, για να δημιουργήσετε μια "Βιβλιοθήκη προγραμμάτων" ή και να τα μελετήσετε για να ανακαλύψετε κάποιες νέες προγραμματιστικές τεχνικές.
Η ανάγκη για τη δημιουργία ενός τέτοιου έντυπου εντοπίστηκε στο ερωτηματολόγιο του 5ου τεύχους του "COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ", από όπου διαπιστώθηκε ότι ένα μεγάλο ποσοστό αναγνωστών ζητούσε περισσότερα έτοιμα προγράμματα. Αποτέλεσμα αυτού του freeback είναι η εμφάνιση του "Pixel", του πρώτου ελληνικού περιοδικού που ασχολείται αποκλειστικά με listings προγραμμάτων για τα δημοφιλέστερα micros της ελληνικής αγοράς. Το καινούριο αυτό έντυπο θα είναι τριμηνιαίο, με την προοπτική να πυκνώσουν στο μέλλον οι εκδόσεις του. Το πρώτο, λοιπόν, τεύχος του "Pixel" περιλαμβάνει πολλά και ιδιαίτερα ενδιαφέροντα προγράμματα για τους μικροϋπολογιστές, οι οποίοι αναφέρονται στη συνέχεια.
(Η σειρά παρουσίασης των μοντέλων έγινε με κριτήριο την τιμή.)

- SINCLAIR ZX-81
- JUPITER ACE
- SINCLAIR ZX-SPECTRUM
- ORIC 1
- TEXAS INSTRUMENTS TI 99/4A
- TRS-80 COLOR
- COMMODORE VIC-20
- NEWBRAIN
- BBC MODEL B
- EPSON HX-20
- APPLE IIe
- OSBORNE 1

Ολα τα listings έχουν ελεγχθεί από τους συνεργάτες του περιοδικού, ώστε να είναι "bug-free". Συνεπώς, μπορείτε άφοβα να τα πληκτρολογήσετε. Τελειώνοντας, θα θέλαμε να υπογραμμίσουμε ότι καταβλήθηκε κάθε δυνατή προσπάθεια ώστε η επιλογή των προγραμμάτων που δημοσιεύονται στο πρώτο τεύχος του "Pixel" να είναι ό,τι καλύτερο μπορούσε να γίνει, με την πεποίθηση ότι πράγματι το τεύχος αυτό αποτελεί μια προσφορά στους αναγνώστες μας.

Ν. ΜΑΝΟΥΣΟΣ
Εκδότης - Διευθυντής

Ο ΠΡΩΤΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Δώρο: Ενας JUPITER ACE
Θέμα: Ποιήματα "Haiku" από computer
Το Haiku είναι μία εξειδικευμένη μορφή ιαπωνικής ποίησης, που αποσκοπεί στην εμβάθυνση, στα συναισθήματα και τη γνώση. Χαρακτηριστικό των ποιημάτων Haiku ήταν οι τρεις στίχοι που το αποτελούσαν. Για να κατανοήσετε καλύτερα αυτό το είδος ποίησης, παραθέτουμε τους παρακάτω στίχους:
A morning glory.
Δόξα πρωινή.
And so, today, may seen
Και έτσι, σήμερα, ίσως φανεί
my own life story.
της ζωής μου η ιστορία.
The old pond.
Η παλιά λιμνούλα.
A frog jumps in.
Ενας βάτραχος πηδά μέσα.
Plop.
Πλοπ.

LISTINGS

Οπως διαβάσατε και στο γράμμα του εκδότη, το πρώτο τεύχος ήταν μια προσπάθεια να καλύψει τους home-computers με έτοιμα listings, δίνοντας την ευκαιρία στους χρήστες να δημιουργήσουν τη δική τους βιβλιοθήκη και να ανακαλύψουν νέες προγραμματιστικές τεχνικές.

ΜΕΡΕΣ ΠΟΥ ΕΦΥΓΑΝ...

Η ΜΟΝΟΜΑΧΙΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ ORIC ΕΝΑΝΤΙΟΝ SPECTRUM

Το ερώτημα που απασχολούσε τότε πολύ κόσμο, αλλά και στις μέρες μας, ήταν ποιον τύπο υπολογιστή να αγοράσει. Απλώς τότε οι απαιτήσεις ήταν περιορισμένες έως τα 48K RAM.
Η πρώτη γαλλο-βρετανική μάχη είναι γεγονός. Στη μία άκρη ο Γάλλος Oric και στην άλλη ο Αγγλος Spectrum. "Σκληρό πλαστικό εναντίον γομολάστιχας", αυτό ήταν και το πρώτο συγκριτικό τεστ του "Pixel", παρουσιάζοντας μια ολοκληρωμένη εικόνα των ομοιοτήτων και των διαφορών του Oric και του Spectrum. Το τεστ δίνει έμφαση σε αντικειμενικά στοιχεία και όχι σε υποκειμενικές προτιμήσεις, ώστε να αποτελέσει ουσιαστικό βοήθημα για τον υποψήφιο αγοραστή. Η ανταπόκριση του κοινού ήταν εντυπωσιακή και καθιερώνεται ως ο πιο σωστός τρόπος εντοπισμού των προτερημάτων και των μειονεκτημάτων κάποιων υπολογιστών.

ΔΗΜΟΦΙΛΕΣΤΕΡΟΙ HOME ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

- ATARI 600 XL
- ATMOS - BBC - BIT 90
- COMMODORE 64
- DRAGON 32
- LASER 200
- LYNX 96K - MPF II
- NEWBRAIN
- SPECTRAVIDEO
- SPECTRUM 48K
- SINCLAIR QL - TRS 80
- TI 99/4A

ΔΗΜΟΦΙΛΕΣΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΧΡΟΝΙΑΣ

MANIC MINER
(SPECTRUM 48K)
ANT ATTACK
(SPECTRUM 48K)
MUGSY
(SPECTRUM 48K)
CODENAME MAT
(SPECTRUM 48K)
ATIC ATAK
(SPECTRUM 16K)
INTERNATIONAL SOCCER
NEWBRAIN CHESS
(NEWBRAIN)

ΛΕΣΧΗ PIXEL

Το "Pixel" αποφασίζει να δημιουργήσει μια λέσχη, με σκοπό να συνδέσει μεταξύ τους όλους όσοι ενδιαφέρονται για τους μικροϋπολογιστές και να τους βοηθήσει να λύσουν τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν. Εδώ πρέπει να τονίσουμε ότι η λέσχη δεν είχε κανέναν κερδοσκοπικό χαρακτήρα και μέλη της ήταν όλοι οι συνδρομητές του περιοδικού, ενώ για όλους τους άλλους υπήρχε μια συμβολική συνδρομή.

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΚΑΙ ΠΡΟ-ΠΟ

Με την εμφάνιση των πρώτων υπολογιστών στην Ελλάδα, οι προγραμματιστές άρχισαν να δημιουργούν τα πρώτα προγράμματα για ΠΡΟ-ΠΟ. Ο υπολογιστής γίνεται το εργαλείο για την καλύτερη αξιοποίηση του χρηματικού ποσού που θα παίξει ο παίκτης βοηθώντας τον στην επιλογή των πιο κατάλληλων στηλών.

ΚΑΣΕΤΑ

Το πιο διαδεδομένο μέσο αποθήκευσης δεδομένων ήταν η κοινή κασέτα. Δεν χρειαζόταν επιπλέον επένδυση για αγορά κασετόφωνου, μια και κάτι τέτοιο είναι συνήθως διαθέσιμο στα σπίτια. Επίσης, η κασέτα προτιμήθηκε από τους χρήστες αλλά και από τους κατασκευαστές, για το μικρό κόστος που απαιτεί. Η μεγάλη βέβαια αδυναμία, στην οικονομική λύση, ήταν να καταφέρουμε να φορτώσουμε κάποιο πρόγραμμα γιατί έπρεπε πρώτα να βρούμε τη σωστή ένταση (volume) στο κασετόφωνό μας.

SINCLAIR QL

Τον Ιούλιο κάνει την εμφάνισή του στις βιτρίνες των καταστημάτων ένα μαύρο, μακρύ κουτί. Ο "θείος Clive" φαίνεται ότι είχε κάνει το θαύμα του και οι πιστοί άρχισαν να συρρέουν για να προσκυνήσουν το νέο τεχνολογικό θαύμα που άκουγε στο όνομα QL.

ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ

Ενώ το τελευταίο θαύμα της Sinclair, ο QL, δεν είχε ακόμη καλά-καλά κυκλοφορήσει, ένας καινούριος Spectrum, ο Spectrum plus, κάνει την εμφάνισή του με 56 πλήκτρα τύπου γραφομηχανής (ο παλιός Spectrum είχε 40), με κουμπί για reset και με δύο όμορφα ποδαράκια στο κάτω μέρος. Προς απογοήτευση του κοινού, αυτές ήταν όλες και όλες οι αλλαγές στο καινούριο μηχάνημα του "θείου Clive".

'85 - '86

ΔΙΣΚΕΤΑ

Οι νέες γενιές των οικιακών υπολογιστών δεν έχουν πλέον να ζηλέψουν τίποτα από τους μεγαλύτερους αδελφούς τους. Η πιο σημαντική γέφυρα που συνδέει τους δύο κόσμους είναι η δισκέτα.

MODEM

Οι επικοινωνίες μέσω computer αρχίζουν να γίνονται από τις πιο σημαντικές εφαρμογές στο χώρο της Πληροφορικής.

ATARI

Στην Αγγλία παρουσιάζεται ο Jackintosh (520 ST κατά κόσμον). Ενα μηχάνημα ικανό να ανταγωνιστεί τον τότε Macintosh της Apple, του οποίου, όπως είχε ανακοινώσει η Atari, η τιμή θα ήταν γύρω στις 400 λίρες. Δυστυχώς, όμως, η Atari συνειδητοποιεί ότι η τιμή που είχε εξαγγείλει δεν κάλυπτε ούτε το κόστος κατασκευής του μηχανήματος. Ετσι λοιπόν, από τις 400 λίρες φτάνει στις 900, προς απογοήτευση του αγοραστικού κοινού.

MSX: ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΓΙΑΠΩΝΕΖΙΚΟ;

Το MSX θέτει όλες τις προδιαγραφές που πρέπει να πληροί ένας υπολογιστής, τόσο στην εσωτερική του δομή όσο και στην επεκτασιμότητά του. Υπήρχε όμως ένα πρόβλημα. Αργησε να κυκλοφορήσει και ήδη την αγορά την είχαν μοιραστεί η Sinclair, η Commodore και η Amstrad.

COMMODORE

Κάνει την εμφάνισή του ο C128. Πρόκειται για ένα νέο μηχάνημα πλήρως συμβατό με τον C64. Η έκπληξη ήταν ότι με το πάτημα ενός κουμπιού γύριζε από 128 σε 64άρι. Επίσης, στο Λονδίνο η Commodore δείχνει το νέο της micro, με το φιλικό όνομα Amiga. Εντυπωσιακές γραφικές δυνατότητες, 4.096 χρώματα, 4 κανάλια ήχου αλλά καθόλου φιλική τιμή, αφού πλησίαζε τις 300.000 δρχ.

ΤΡΙΧΑΣΜΕΝΕΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΕΣ

Η Amstrad αποφασίζει να ταράξει τα νερά. Τον Ιανουάριο έρχεται στη χώρα μας το πρώτο CPC 464, εφοδιασμένο με χαρακτηριστικά που το έκαναν να ξεχωρίζει, ώστε να μη μένει απλώς άλλος ένας home υπολογιστής. Και φαίνεται πως τα κατάφερε. Ο αγοραστής έπαιρνε πλέον ένα ολοκληρωμένο σύστημα.

Εγχρωμο ή μονόχρωμο monitor, κεντρική μονάδα και ενσωματωμένο κασετόφωνο, 64 K RAM και, φυσικά, προσιτή τιμή. Το μηχάνημα ομολογουμένως γνώρισε τεράστια επιτυχία, αλλά τον Ιούνιο της ίδιας χρονιάς εμφανίζεται στο Λονδίνο ο CPC 664, με disk drive στη θέση του κασετόφωνου και λίγο πιο "σοβαρά χρώματα" από τον CPC 464.

Το Σεπτέμβριο, όσοι είχαν αγοράσει ένα από τα μοντέλα που προαναφέραμε, φαίνεται πως την είχαν πατήσει. Εμφανίζεται ο CPC 6128, με 128K RAM, disk drive, βελτιωμένο λειτουργικό και - το κυριότερο - στην τιμή του CPC 664. Η Amstrad φαίνεται πως χτυπάει δυναμικά την παγκόσμια αγορά των home-micros.

SINCLAIR RESEARCH

Στις αρχές της χρονιάς, η εταιρία είχε ξεπεράσει τα 4.000.000 πωλήσεις σε micros (zx-80, zx-81, zx-spectrum, spectrum+ και QL), αλλά αυτό δεν ήταν αρκετό για να αντιμετωπίσει τα σοβαρά οικονομικά προβλήματα που παρουσιάστηκαν στις αρχές Ιουνίου.

Συγκεκριμένα, θα έπρεπε να συγκεντρώσει το ποσό των 2,5 δισ. δραχμών μέχρι το τέλος Ιουνίου, για να εξοφλήσει τους πιστωτές της. Στο παρά πέντε επενέβη η... Θάτσερ, η οποία δήλωσε ότι θα βοηθήσει τη Sinclair, το καμάρι της Αγγλίας. Ο sir Sinclair (έτσι ονομάστηκε) άρχισε να ατενίζει το μέλλον άφοβα, αφού γνώριζε πως είχε πίσω του ολόκληρη την Αγγλία, χωρίς να ξέρει τι τον περίμενε προς το τέλος της χρονιάς.

ΠΟΝΤΙΚΙΑ

Επιτέλους! Αναγνωρίζονται οι ευκολίες που προσφέρει ένα ποντίκι. Η αναγνώριση αυτή άρχισε από τη στιγμή που χρησιμοποιήθηκε το ποντίκι αντί του πληκτρολογίου σε προγράμματα σχεδίου, όπου ο χρήστης έκανε πλέον τη δουλειά του πιο γρήγορα και εύκολα. Για την ιστορία, να αναφέρουμε πως τα πρώτα ποντίκια που κυκλοφόρησαν ήταν για τους υπολογιστές Macintosh της Apple. Αργότερα, παρουσιάστηκαν για μικρότερα συστήματα όπως BBC, COMMODORE 64 κ.λπ.



ΜΕΡΕΣ ΠΟΥ ΕΦΥΓΑΝ...

ΠΕΙΡΑΤΕΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Τι; ΠΩΣ; Πού αποβιβάστηκαν, στη Σαλαμίνα; Οχι, στην Αθήνα. Πολλοί άρχισαν ως hackers από το 1985, αλλά τότε (όπως και σήμερα) "hacker" ήταν ο χρήστης που ήθελε να σπάσει κάποιο κλειδωμένο πρόγραμμα, να βάλει άπειρες ζωές στο παιχνίδι, αλλά ποτέ δεν πάει για να κερδίσει χρήματα, με λίγα λόγια να κάνει το κέφι του. Υπήρχαν βέβαια και οι εξαιρέσεις. Εντύπωση προκάλεσε η συνέντευξη που έδωσαν οι hackers/πειρατές (Νάσος και Κώστας, φίρμες εποχής) στο "Pixel". Ο πρώτος ήταν επιχειρηματίας, δεν ήθελε να ασχοληθεί με τη λιανική πώληση, όπως ο δεύτερος, και προμήθευε καταστήματα. Την εποχή εκείνη δήλωναν μηνιαίο εισόδημα 100.000 με 150.000 δρχ. (αφορολόγητο!!!). Και ξαφνικά, στις 5 Δεκεμβρίου, σκάει η βόμβα. Ενοπλοι αστυνομικοί, με παρουσία εισαγγελέα μπαίνουν στο Bit Computer Shop, στο Χαλάνδρι, στις 9.30 το πρωί και συλλαμβάνουν τον ιδιοκτήτη του, ενώ προβαίνουν και σε κατάσχεση του εξοπλισμού, που είχε σχέση με αντιγραφή προγραμμάτων. Η ιστορία ξεκίνησε με τη μήνυση που υπέβαλε ο ΟΠΗΛΕ (Οργανισμός Προστασίας Ηλεκτρονικών Εφαρμογών) με συνημμένα στοιχεία που είχε μαζέψει. Ετσι μέσα σε μία μέρα, ο χώρος μας έγινε τροφή για το αστυνομικό δελτίο και τον ημερήσιο Τύπο. Η δίκη ορίστηκε για το Μάρτιο του 1987 και όλοι περίμεναν να δουν τι θα γίνει. (Περισσότερες λεπτομέρειες στη χρονολογία 1988.)

AMIGA, Ο SUPER COMPUTER

Πλέον λίγα είναι τα καινούρια computers που με την εμφάνισή τους στην αγορά προξενούν τόσο μεγάλο ενδιαφέρον.
Το "Pixel", μέσω του ανταποκριτή μας στην Αμερική, παρουσιάζει ένα από τα πρώτα κομμάτια που εμφανίστηκε στη βιτρίνα καταστήματος. Είναι φανερό το γεγονός ότι έχουμε περάσει στην περίοδο της ταχύτητας, του stereo ήχου, των χρωμάτων και της κίνησης.

Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΩΝ COMPUTER SHOPS

- Κύριε, αποφασίσαμε με τον αδελφό μου να αγοράσουμε τον "Ψ" υπολογιστή.
- Μα τι λες, αγόρι μου, θέλεις να πετάξεις τα λεφτουδάκια σου τη στιγμή που υπάρχει ο "Χ" υπολογιστής, πιο καινούριος, πιο καλός, πιο εύχρηστος, πιο, πιο, πιο...

Βέβαια, όλοι θα καταλάβατε πως το κατάστημα δεν εμπορευόταν τον "Ψ" υπολογιστή. Επίσης, υπήρχαν καταστήματα που είχαν τους πληροφοριοδότες τους (συνήθως φοιτητές) σε μεγάλες αγορές, μαθαίνοντας έτσι πολύ σύντομα τυχόν κατάργηση υπολογιστών, μείωση τιμών, με αποτέλεσμα ο καταστηματάρχης να κάνει τις κατάλληλες κινήσεις (μείωση ή προσφορά κάποιου υπολογιστή) για να ξεφορτωθεί το στοκ που τυχόν είχε.
Ο πραγματικός πόλεμος, όμως, αφορούσε στην τιμή του υπολογιστή:
- Πόσο σου τον έδωσε το διπλανό κατάστημα; 100.000 δρχ!!! Εγώ θα σου τον δώσω 90.000 μαζί με 535 προγράμματα δώρο.

Μη γελάτε, ακόμη και σήμερα γίνεται αυτό.

ΣΚΑΕΙ Η ΒΟΜΒΑ

(Μάιος)
Η είδηση ότι η Sinclair πουλήθηκε στο χειρότερο αντίπαλο του θείου Clive, στον A. Sugar (Amstrad), αντί 5 εκατομμυρίων λιρών έπεσε στην αγορά σαν κεραυνός. Ο "γλύκας", μετά την αγορά του αιώνα, φαίνεται πως είχε και αυτός το αθάνατο Sinclairόπνευμα. Ετσι, παίρνοντας το πληκτρολόγιο και το κασετόφωνο από τα παλαιότερα μοντέλα του, τοποθέτησε 128K και λανσάρισε τον SPECTRUM +2.

ΟΙ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ ΨΗΦΙΖΟΥΝ

ΓΕΓΟΝΟΤΑ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ

Σημαντικότερο γεγονός της χρονιάς στο διεθνή χώρο: Πρώτο είναι η πώληση της Sinclair στον Alan Sugar (ή κύριο ζάχαρη κατά κόσμο). Δεύτερο (όχι computerίστικο) το πυρηνικό ατύχημα του Τσέρνομπιλ.

ΓΕΓΟΝΟΤΑ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ

Πρώτο η Μηχανοργάνωση '86. Δεύτερο και καυτό τα δικαιώματα και το αυθεντικό software.

ΠΡΟΣΩΠΑ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ

Πρώτος ο Sugar και δεύτερος ο θείος Sinclair.

ΠΡΟΣΩΠΑ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ

Ο κ. Ν. Λουκίδης (πώληση καταστημάτων Plot), δεύτερος ο κ. Α. Καραϊωσηφίδης (Amstrad), τρίτος ο πρωθυπουργός, αισθανόμενος την ανάσα του εκδότη μας κ. Ν. Μανούσου.

ΚΑΛΥΤΕΡΟ GAME

Χάρη στις ψήφους σας, πρώτο έρχεται το Elite (Firebird), με δεύτερο το Commando και τρίτο το Ghosts'n'Goblins.

'87-'88

ATARI ΚΑΙ AMIGA ΣΤΑ ΔΙΚΑΣΤΗΡΙΑ

Η εταιρία Amiga Inc., όταν σχεδίαζε την Amiga, έπαιρνε κάποια χρηματοδότηση από την Atari για την εξέλιξη των ολοκληρωμένων για τα γραφικά. Προτού καταφέρει να τελειώσει το μηχάνημά της, η Amiga Inc. χρεοκόπησε (καλοκαίρι του 1984) και όλα τα σχέδια του νέου μηχανήματος τα αγόρασε η Commodore η οποία και στη συνέχεια κυκλοφόρησε την Amiga.
Οπως αναφέραμε ήδη, η Atari χρηματοδοτούσε την Amiga Inc. και ζήτησε από την Commodore τα ρέστα, δηλαδή, το δικαίωμα να χρησιμοποιήσει τα ολοκληρωμένα Agnus, Denice και Paula της Amiga. Οπως ήταν φυσικό, η Commodore αρνήθηκε και η υπόθεση έφτασε στα δικαστήρια, ενώ εμείς ποτέ δεν είδαμε αυτά τα ολοκληρωμένα σε μηχάνημα της Atari.

DEJA VU

Η νέα γενιά των adventure games. Αλλάζουν μορφή ριζικά, με κυριότερη αλλαγή αυτήν του χειρισμού. Εως τότε ο παίκτης έδινε εντολές στον υπολογιστή του γράφοντας τις εντολές. Στο Deja Vu επέλεγες και έδινες τις εντολές σου με το ποντίκι. Το Deja Vu είχε κυκλοφορήσει σε Amiga, Atari και Macintosh.

ACORN ARCHIMEDES

Η Acorn παρουσίασε ένα απίστευτα γρήγορο μηχάνημα, τον Archimedes, με τον νέου τύπου επεξεργαστή RISC στα 4MHz, με το ολοκληρωμένο VIDC υπεύθυνο για τα γραφικά, υποστηρίζοντας ανάλυση οθόνης έως 1.024x1.024 pixels, με δύο χρώματα και 640x256 με 256 χρώματα. Το μηχάνημα δεν "παιζόταν", κάνοντας τους ανταγωνιστές του (Amiga και Atari) να φαίνονται παιχνίδια.
Δυστυχώς, όπως έδειξε η πορεία, ήταν κρίμα που δεν βρήκε μια θέση ή τουλάχιστον τη θέση που του άξιζε στην ελληνική αγορά.

DEFENDER OF THE CROWN

Ανήκει στη νέα γενιά παιχνιδιών και το ονόμασαν κινηματογραφικό παιχνίδι. Το αξιοπρόσεκτο σε αυτό το παιχνίδι είναι ότι έχει δοθεί μεγάλη σημασία στις λεπτομέρειες: σωστοί φωτισμοί και σκιές, αστέρια να πέφτουν και εμείς να κάνουμε ευχές για να αποκτήσουμε μια Amiga, άλογα να καλπάζουν, κοπέλες να περιμένουν μπροστά στο τζάκι για να πέσουν στην αγκαλιά μας, αλλά και τρομερός ήχος και ηχητικά εφέ...
Ηταν το πρώτο παιχνίδι που στην κυριολεξία τρέλανε κόσμο, αλλά μπορούσαν να το χαρούν μόνο οι τυχεροί που διέθεταν Amiga, ενώ οι υπόλοιποι ξεροσταλιάζαμε έξω από τις βιτρίνες καταστημάτων για να δούμε το Demo!!!

SPECTRUM +3

Αυτήν τη χρονιά ο Alan Sugar έχει να μας προτάνει άλλη μια συνταγή. Παίρνουμε το βελτιωμένο πληκτρολόγιο του 128 και, αντί για κασετόφωνο, βάζουμε ένα disk drive των 3 ιντσών και το σερβίρουμε γαρνιρισμένο με το όνομα Spectrum +3... Εμείς τι να πούμε... Καλοφάγωτο!!!

15.000 ΝΑΙ ΣΤΟ "PIXEL"

20 Ιουνίου, γήπεδο Παναθηναϊκού, GRAND PRIX II. Ποιος θα μπορούσε να ξεχάσει την υπέροχη ατμόσφαιρα εκείνης της βραδιάς. Ο κόσμος, μαζί με τον Λουκιανό Κηλαηδόνη, είπαν: Ναι στο τζάμπα, ναι στις πλάκες, ναι στα πάρτι... αλλά και 15.000 ΝΑΙ ΣΤΟ "PIXEL".

AMIGA 500

Η Amiga 1000 αποτελούσε όνειρο για τους home-users, εξαιτίας της απαγορευτικής τιμής της. Η Commodore αποφάσισε να κάνει ριζικές αλλαγές, για να μειώσει την τιμή της και δημιούργησε το νέο μοντέλο Amiga 500, με επεξεργαστή Motorola MC 68000, τα γνωστά ολοκληρωμένα, το drive ενσωματωμένο και στα δεξιά του μηχανήματος το τροφοδοτικό έξω από το μηχάνημα, με 512K μνήμη και κομψό στην εμφάνιση. Στην Αγγλία η τιμή της με το έγχρωμο monitor cbm ήταν 200.000 δρχ. Στην Ελλάδα το πράγμα κάπου "σκόνταψε" και ακριβώς το ίδιο συνολάκι είχε 322.000 δρχ. Σήμερα, η 500άρα στοιχίζει 80.000 δρχ. και το monitor περίπου 65.000 δρχ.

ΜΕΡΕΣ ΠΟΥ ΕΦΥΓΑΝ...

AIDS ΣΤΗΝ AMIGA ΚΑΙ ATARI

Τι είναι το AIDS στην Amiga και στον Atari; Μα αρρώστια που προσβάλλει τις δισκέτες. Είναι ένα πολύ μικρό και κακό προγραμματάκι, μόλις 2K, αόρατο και τρελαίνεται για καθαρές δισκέτες (κάτι δηλαδή σαν ψείρα που τρελαίνεται για καθαρά κεφάλια). Που λέτε αυτή την ψείρα..., το virus ήθελα να πω, (virus= μικρόβιο) το κατασκεύασε ένας Γερμανός. Τώρα γιατί το έκανε αυτό το κακό ο Γερμανός, υπάρχουν δύο επιστημονικές εξηγήσεις. Η πρώτη για να πουλήσει το Virus Killer που σκοτώνει την αρρώστια, το μικρόβιο, και η δεύτερη, ο άνθρωπος ήταν ΓΕΡΜΑΝΟΣ!!!

LASER GAME

Το πρώτο laser, arcade adventure game κυκλοφορεί σε έκδοση για home υπολογιστές. Μιλάμε για το Dragon's Lair, το οποίο εμφανίστηκε στις αίθουσες coin-op της Αμερικής στα μέσα του 1983 κάνοντας πάταγο, μια και χρησιμοποιούσε laser disk για την αποθήκευση 20.000 έτοιμων εικόνων, sampled ήχο και κινούμενα σχέδια της Walt Disney, αντί των γνωστών κακοφτιαγμένων sprites. Κάπως έτσι ήταν και η έκδοση στους home υπολογιστές Amiga και Atari.

OLIVETTI PRODEST

Για την ιστορία και μόνο, να αναφέρουμε πως ο πρώτος personal υπολογιστής, που δεν αποτελούνταν από 40% πυρίτιο και 60% λαμαρίνα, μικρός σε μέγεθος, κάτι πρωτόγνωρο για PC, και πολύ κομψός ήταν ο Olivetti Prodest. Είχε κάνει την εμφάνισή του το Δεκέμβριο του '87, τον είχαν σχεδιάσει Ιταλοί (χα-χα) και από τότε πολλές εταιρίες προσπάθησαν να το μιμηθούν.

PCs ΓΙΑ ΤΟ ΣΠΙΤΙ

Στο χώρο των PCs κυριαρχούσε η "γαλάζια κυρία", IBM κατά κόσμο. Οι τιμές της όμως δεν ήταν και τόσο προσιτές προς τους home users και δεν είχε και σκοπό να τις μειώσει. Τότε άρχισαν να εμφανίζονται στην αγορά οι πρώτοι IBM compatibles. Τα συγκεκριμένα μηχανήματα είχαν κάποια εξαρτήματα που έκαναν σχεδόν την ίδια δουλειά με αυτά της IBM, και λέμε σχεδόν, γιατί δεν ήταν και τόσο συμβατά. Αυτά τα compatibles κατασκευάζονταν στο Taiwan (τους άρεσαν οι μπανάνες, γι' αυτό ονομάστηκαν και μαϊμούδες) αλλά το συν στην όλη υπόθεση ήταν η πολύ χαμηλή τιμή που είχαν.

TOP GAMES

Εδώ θα σας παρουσιάσουμε τα δέκα καλύτερα παιχνίδια για home micros 8 & 16 bit που ψηφίσατε εσείς στο τέλος της χρονιάς.

- DUNGEON MASTER (MIRRORSOFT)
- TEST DRIVE (ACCOLADE)
- RASTAN (IMAGINE)
- GRYZOR (IMAGINE)
- RENEGADE (IMAGINE)
- TETRIS (MIRRORSOFT)
- TARGET RENEGADE (IMAGINE)
- BUGGY BOY (ELITE)
- CYBERNOID (HEWSON)
- POLICE QUEST (SIERRA)

ΦΑΚΕΛΟΣ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ, Η ΠΡΩΤΗ ΔΙΚΗ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Το τεύχος Ιανουαρίου ξεκινάει με το "Φάκελο Πειρατεία", όπου μαζί με το αποτέλεσμα της πρώτης δίκης για πειρατεία παρουσιάζει και μερικές μίνι συνεντεύξεις, που έδωσαν καταστηματάρχες αλλά και αντιπρόσωποι του χώρου γύρω από το επίκαιρο θέμα.

Αφού είχε περάσει περίπου ένας χρόνος, και έπειτα από αλλεπάλληλες αναβολές, έγινε τελικά η δίκη του Bit Computer Shop. (Θυμάστε, 5 Δεκεμβρίου '86, αντιγραμμένα προγράμματα, ΟΠΗΛΕ, BIT COMPUTER, αστυνομία κ.λπ.). Ο κ. Μπότσαρης (ιδιοκτήτης του Bit) κατηγορήθηκε όχι τόσο για το συγκεκριμένο αδίκημα, της αντιγραφής αυθεντικών προγραμμάτων εκπροσωπούμενων ελληνικών και ξένων εταιριών, μια και ο κύριος μάρτυρας κατηγορίας δεν παρουσίασε εκχωρητήρια δικαιώματα στο δικαστήριο, αλλά κυρίως για την αντιγραφή και πώληση πνευματικών δημιουργημάτων με την υποστήριξη του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας. Η ποινή ήταν αυστηρή: 9 μήνες (κατά συγχώνευση) για ηθική αυτουργία, χρήση και διάδοση πλαστών εγγράφων.

Ας πάρουμε μια μικρή γεύση (αποσπάσματα από τις συνεντεύξεις) από το τι είχαν δηλώσει στο συντάκτη του περιοδικού μας οι εκπρόσωποι των εταιριών αλλά και των καταστημάτων.

Γιάννης Γκόλφης (Computer Market): Αυτό που πιστεύω, είναι ότι έπρεπε να γίνει η αρχή. Κάποιος έπρεπε να πληρώσει και φυσικά ο κ. Μπότσαρης ήταν ο "άτυχος".

Andy Dench (Ocean-Imagine Hellas): Η πειρατεία αποτελεί ένα πραγματικό "μικρόβιο". Είναι μια ασθένεια εξαιρετικά μεταδοτική, είναι δυνατόν όμως να καταπολεμηθεί με την κατάλληλη αντιμετώπιση.

Αντώνης Νάνος (GreekSoftware): Εμείς είχαμε κάνει ενέργειες, πριν από έναν περίπου χρόνο, με σκοπό την πάταξη της πειρατείας. Δυστυχώς, μετά την επιβολή του ΦΠΑ παρατηρήθηκε έξαρση της πειρατείας η οποία βρίσκεται ακόμα σε εξέλιξη.

'89 - '90

ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΚΑΤΟΡΘΩΜΑ ΤΟΥ CLIVE

Τελικά αυτός ο θείος δεν λέει να ησυχάσει. Αυτήν τη φορά δεν παρουσίασε έναν νέο υπολογιστή αλλά μία δορυφορική κεραία, επίπεδη και τετράγωνη, κατασκευασμένη ειδικά για να λαμβάνει τις εκπομπές του Sky, όταν θα μπει σε τροχιά ο νέος δορυφόρος Astra, και επειδή δε η εκδίκηση είναι ένα πιάτο που τρώγεται κρύο, η κεραία είναι φτηνότερη από αυτήν του Sugar κατά 50 λίρες.

ΝΕΟ C64

Η Commodore δεν μπορούσε να αγνοήσει τα πάρα πολλά κομμάτια που είχε πουλήσει ο παλιός 64άρης (θυμάστε το καφέ κουτί). Ετσι λοιπόν άρχισε και αυτή τις συνταγές αλά Clive. Ξέρετε, παίρνουμε το παλιό μηχάνημα και του βάζουμε άλλο καβούκι, πιο αεροδυναμικό, πιο μοντέρνο, άσπρο χρώμα για να ταιριάζει και με την υπόλοιπη γκάμα των υπολογιστών της εταιρίας και έτσι έχουμε ένα καινούριο μηχάνημα.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

Ενα από τα πιο σημαντικά γεγονότα, που κλείνουν τη χρονιά αλλά και τη δεκαετία, είναι η έκρηξη των game consoles. Σε αυτές οφείλουμε οι περισσότεροι τα πρώτα βήματά μας στον κόσμο της Πληροφορικής. Οταν παρουσιάστηκαν οι πρώτοι home υπολογιστές, φαινόταν πως η υπόθεση κονσόλα είχε πια τελειώσει, αλλά τώρα επιστρέφουν πανίσχυρες σε ταχύτητα, χρώματα και ήχο. Η επανάσταση των παιχνιδομηχανών άρχισε. Επιτέλους, οι ειλικρινείς gamers θα βρουν αυτό που τους ταιριάζει.

ΟΙ ΠΙΟ ΚΑΛΟΙ ΠΕΙΡΑΤΕΣ

Σύμφωνα με μια έρευνα που είχε γίνει από αμερικανικές εταιρίες, πέντε χώρες ήταν στα μαύρα κατάστιχα των αμερικανικών software houses: η Βραζιλία, η Ινδία, το Μεξικό, η Κίνα και η Ταϊλάνδη.

ΛΥΣΤΕ ΤΑ ADVENTURES ΤΗΣ SIERRA

Η Sierra είχε ονομαστεί η βασίλισσα του "εγκεφαλικού" game software, όχι μόνο λόγω των τρομερών της adventures, αλλά κυρίως λόγω όλων εκείνων που προσφέρει στο χρήστη. Χάρη στην GreekSoftware, η οποία ήταν και είναι επίσημος αντιπρόσωπος στη χώρα μας, είχε φτάσει στα χέρια μας ένα μικρό βιβλιαράκι με τίτλο "The Hint Book". Αυτό το βιβλιαράκι περιλάμβανε ό,τι επρόκειτο να σας δυσκολέψει σε ένα συγκεκριμένο παιχνίδι: λύσεις γρίφων, χάρτες, αντικείμενα χρήσιμα κ.λπ. Ολα αυτά ήταν γραμμένα με κανονικά γράμματα, αλλά μέσα σε πολύ έντονα κόκκινα χρώματα (δεν μπορούσαν να διαβαστούν με γυμνό μάτι, αλλά ούτε να τα φωτοτυπήσετε), γι' αυτό το βιβλιαράκι συνοδευόταν και από ένα κόκκινο φιλμ, με το οποίο, μόλις το βάζατε πάνω, μπορούσατε να διαβάσετε το κείμενο.

ΣΠΙΤΙΚΟ COIN-OP

Gamers όλου του κόσμου, μαζέψτε τα εικοσάρικα που πετάτε στα ουφάδικα και αγοράστε τη 16μπιτη game console της Sega, με τα τρομερά χαρακτηριστικά: μερικά εκατομμύρια χρώματα, έτσι για να πηγαίνει κόντρα στην Amiga και τον Atari, 8 κανάλια ήχου και μάλιστα στερεοφωνικά, μπορεί να δεχτεί τα παλιά 8μπιτα cartridges που έπαιρνε η παλιά, μέχρι να κυκλοφορήσουν τα νέα παιχνίδια. Προς το παρόν υπήρχαν μόνο τρία 16μπιτα cartridges: τα Altered Beast, Thunder Blade και Space Harrier.

KICK OFF

Θα μπορούσε άνετα να χαρακτηριστεί το θαύμα του αιώνα από την Anco. Η ιστορία είχε διδάξει ότι τα πιο επιτυχημένα football games ήταν εκείνα στα οποία ο παίκτης έβλεπε τη δράση από ψηλά. Στο Kick Off έβλεπες τη δράση από ψηλά, ήταν ταχύτατο - πράγμα ασύλληπτο για την εποχή - είχε τρομερό all directions scrolling, γρήγορο animation, επρόκειτο δηλαδή για ένα πρόγραμμα υψηλών επιπέδων. Το Kick Off ήταν και είναι το καλύτερο και πιο ατμοσφαιρικό ποδοσφαιράκι που έχουμε δει. Κύριε Dino-Dini, σε ευχαριστούμε.

64μπιτοι ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ

Η Intel θέτει σε κυκλοφορία το chip i860 bit, το οποίο χειρίζεται δεδομένα των 64 bits και λειτουργεί στα 40 MHz. Οι πράξεις που πραγματοποιούνται ανά δευτερόλεπτο είναι γύρω στα 80.000.000 και η εξωφρενική τιμή του 113.000 δρχ.

— TOP GAMES —

ΓΙΑ ΤΑ 8μπιτα ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ:

1. BATMAN THE MOVIE (OCEAN)
2. SHINOBI (VIRGIN)
3. ROBOCOP (OCEAN)
4. INDIANA JONES - LAST CRUSADE (US GOLD)
5. ALTERED BEAST (ACTIVISION)

ΓΙΑ ΤΑ 16μπιτα ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ:

1. XENON 2 (MIRRORSOFT)
2. BATMAN THE MOVIE (OCEAN)
3. KICK OFF (ANCO)
4. SHADOW OF THE BEAST (PSYGNOSIS)
5. POPULOUS (ELECTRONIC ARTS)

ΜΕΡΕΣ ΠΟΥ ΕΦΥΓΑΝ...

ΤΑ ΚΟΥΤΑΚΙΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ

Στις αρχές της δεκαετίας μας τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ήταν φορητά. Αργότερα όμως μεγάλωσαν και έγιναν κονσόλες. Ομως τώρα, στην αρχή της νέας δεκαετίας, ξαναέρχεται η μόδα στη φορητή ψυχαγωγία. Η αρχή έγινε από τη Nintendo με το Game Boy και ακολούθησε η Atari με το Lynx, με καθαρότατη έγχρωμη οθόνη υγρών κρυστάλλων που εντυπωσιάζει. Στη συνέχεια, η Nec κυκλοφόρησε το PC Engine, το οποίο μοιάζει με το Game Boy αλλά έχει μεγαλύτερη και έγχρωμη οθόνη. Στο χορό μπαίνει και η Sega με το δικό της έγχρωμο φορητό, το Game Gear, το οποίο υπερτερεί με την προσθήκη του TV Tuner, αφού γίνεται και τηλεόραση.
Η Nintendo άνοιξε το δρόμο για τις φορητές παιχνιδομηχανές, αλλά η Atari, η Nec και η Sega έδειξαν πώς πρέπει να είναι οι παιχνιδομηχανές.

SAM COUPE

Ενα νέο μηχάνημα, το οποίο από καιρό ετοιμαζόταν στα εργαστήρια της M.G.T., κάνει την εμφάνισή του. Ενα μηχάνημα που, λόγω της συμβατότητάς του με τον Spectrum, πολλοί το ονόμασαν ο Spectrum του '90. Στην "καρδιά" του μηχανήματος υπάρχει ο κλασικός Z80, αλλά τώρα τρέχει στα 6MHz αντί 3,6, με RAM 256K επεκτάσιμη στα 512K, ενώ η ROM του μηχανήματος φιλοξενεί μια πολύ δυνατή basic. Εκείνο που τον κάνει να ξεχωρίζει από όλα τα άλλα είναι ότι δεν προσπαθεί να μιμηθεί κανέναν. Εχει τη δική του φιλοσοφία και ήρθε να σημαδέψει μια νέα εποχή στο home computing. Οπως έδειξε η ιστορία, ο SAM ήταν άλλο ένα μηχάνημα που δεν "έπιασε" στη χώρα μας.

ΕΙΜΑΣΤΕ ΠΙΑ ΠΡΩΤΑΘΛΗΤΕΣ

Μια διάκριση είναι πάντα κάτι που μας ενθουσιάζει. Εξάλλου δεν τις έχουμε συνηθίσει. Η Activision διοργάνωσε στο Κάιρο μια σχετική βραδιά. Προσκαλεσμένοι ήταν όλοι οι αντιπρόσωποί της, οι οποίοι ενίσχυσαν την παρουσία και τις πωλήσεις των προϊόντων της στη χώρα τους, με σκοπό να συζητήσουν τον απολογισμό της πορείας της, τους νέους στόχους κ.λπ. Και εδώ έγινε το "μπαμ".
Το πρώτο βραβείο το πήρε η GreekSoftware, κάνοντας όλους τους άλλους να μας βλέπουν με διαφορετικό μάτι και εμάς να νιώθουμε πιο Ευρωπαίοι.

AMIGA 3000

Η "λιμουζίνα" της οικογένειας Commodore είχε κάνει την εμφάνισή της πριν από περίπου δύο χρόνια σε ένα μυστικό δωμάτιο της εταιρίας στην Ατλάντα. Εκτοτε είχαν χαθεί τα ίχνη της. Τώρα όμως φαίνεται ότι ξεπέρασε τα προβλήματα που είχε και εμφανίστηκε με τον 32-μπιτο 68030 της Motorola, ό,τι καλύτερο είχε να επιδείξει στα chips τότε, μια και ο 68040 δεν υπήρχε ακόμη. Ενα από τα πολλά πλεονεκτήματα του μηχανήματος ήταν ότι επέτρεπε πραγματικό multitasking, χάρη στον 68030, ενώ στα στραβοπατήματα της εταιρίας ήταν η τιμή του (1.200.000 δρχ.) και το σιχαμερό "Guru Meditation", που ακόμη και σήμερα μας κάνει παρέα.

CD-I

Εχει περάσει πια η εποχή που το Defender Of The Crown φάνταζε σαν το πιο ρεαλιστικό παιχνίδι. Τώρα οι απαιτήσεις έχουν αυξηθεί και όλοι περιμένουν εναγωνίως το σύστημα εκείνο που θα δίνει τη δυνατότητα στον παίκτη να πρωταγωνιστεί σε μια πραγματική ιστορία. Καθώς φαίνεται, λοιπόν, το CD-I είναι το μόνο σύστημα που έχει φτάσει τόσο κοντά. Αντί για απλά γραφικά, διαθέτει ψηφιοποιημένες εικόνες, ενώ αντί για chip-άκια ήχου, διαθέτει ψηφιοποιημένο ήχο από CD και πολλά Mbytes. Αυτές είναι οι νέες δυνατότητες που προσφέρει το CD.

KICK OFF II

Εν έτει 1990 δεν νοείται χρήστης 16μπιτου υπολογιστή που να μην έχει παίξει κάποιο Kick Off. Την άνοιξη, η Anco και ο Dino αποφασίζουν να ξυπνήσουν τον manager, τον παίκτη, αλλά και τον προπονητή που κρύβει μέσα του ο καθένας από μας με το Player Manager. Το καλοκαίρι του '90 κυκλοφορεί το Kick Off II, το οποίο είναι ό,τι καλύτερο και τελειότερο σε football games που κυκλοφορεί ακόμη και σήμερα.

SEGA & WALT DISNEY

Από τις μεγαλύτερες μεταγραφές της χρονιάς. Ο γνωστός ήρωας των cartoons, Mickey Mouse, εμφανίζεται στα cartridges της Sega, χάρη σε ένα συμβόλαιο παραχώρησης δικαιωμάτων από τους Αμερικανούς. Αυτή ήταν η αρχή, γιατί, μετά το διάσημο ποντίκι, εμφανίστηκαν και άλλοι ήρωες όπως ο Dick Tracey, ο Spiderman κ.ά.

'91-'92

EUROPEAN COMPUTER GAMES AWARDS

Στο Hippodrome Night Club του Λονδίνου έγινε η απονομή των βραβείων για τα καλύτερα games του 1990:
Εταιρία της χρονιάς
PSYGNOSIS
Παιχνίδι της χρονιάς
LEMMINGS
Καλύτερα γραφικά
SHADOW OF THE BEAST I
Καλύτερος ήχος
SHADOW OF THE BEAST II
Καλύτερο παιχνίδι δράσης
KILLING GAME SHOW
Πιο πρωτότυπο παιχνίδι
LEMMINGS
Καλύτερο animation
DRAGON'S LAIR II
Καλύτερο adventure
THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND
Καλύτερο παιχνίδι σκέψης
KLAX
Καλύτερη συσκευασία
ULTIMA VI
Καλύτερος εξομοιωτής
F 19 STEALTH FIGHTER
Console game control
TETRIS
Κονσόλα χρονιάς
ATARI LYNX
Καλύτερο πρόγραμμα ζωγραφικής
DELUXE PAINT III
Υπολογιστής χρονιάς
AMIGA 500

Η "ΓΑΛΑΖΙΑ ΚΥΡΙΑ" ΚΑΙ ΤΟ ΜΗΛΟ

Μπροστά στον κίνδυνο να συρρικνωθούν επικίνδυνα οι θέσεις τους στη διεθνή αγορά λόγω τρίτων, η IBM και η APPLE έδωσαν τα χέρια και έγιναν επιτέλους φίλοι. Η IBM δανείστηκε το σεβαστό λειτουργικό σύστημα του Mac και το ΜΗΛΟ, με τη σειρά του, εφοδιάστηκε με τη νέα σειρά των επεξεργαστών Risc.

COMPUTER SHOW

Η πρώτη ελληνική τηλεοπτική εκπομπή για τους home υπολογιστές και την ηλεκτρονική ψυχαγωγία που βγαίνει στον αέρα. Είναι μια εκπομπή που ασχολείται περισσότερο με το θέμα "χόμπι", παρά με το hardware και την επιστημονική πλευρά του χώρου. Θέματα της εκπομπής ήταν η φρέσκια ειδησεογραφία, τα top 10, τα software reviews που κάλυπταν το μεγαλύτερο μέρος της εκπομπής, τα hints'n'tips, αλλά και οι ζωντανές συνεντεύξεις. Το Computer Show περίμενε με αγωνία τους φίλους του, κάθε Παρασκευή στις 6:30 μ.μ. στο κανάλι της ΕΤ-1.

Η NINTENDO ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Το βράδυ της 10ης Ιουνίου, σε κεντρικό ξενοδοχείο της Αθήνας, έγινε η επίσημη παρουσίαση της Nintendo στην Ελλάδα. Παρουσιάστηκαν τα μηχανήματα της εταιρίας, εντυπωσιακά στοιχεία σχετικά με την επιτυχία του NES, του GAME BOY και, φυσικά του τρομερού Super Mario, που αποτελεί και το μεγαλύτερο hit με πωλήσεις, συνολικά σε τέσσερις εκδόσεις, περίπου 36,6 εκατομμύρια τεμάχια ανά τον κόσμο.

ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ

VIRTUAL REALITY: Οι πρώτες παιχνιδομηχανές "υποθετικής πραγματικότητας" είναι γεγονός. Ήδη οι Βρετανοί απολαμβάνουν τα coin-ops της νέας γενιάς.
ΟΙ ΤΡΙΑΡΕΣ ΤΕΛΟΣ: Η μόνη εταιρία που κατασκεύαζε τριάρες δισκέτες ήταν η Maxell, αλλά οι μεγάλες παραγγελίες από την Amstrad σταμάτησαν να έρχονται.
LYNX II: Επιτέλους, κάνει την εμφάνισή του. Είναι ελάχιστα πιο μικρό από τον προκάτοχό του, αλλά και πιο χοντρό. Με λίγα λόγια... Αχ! Atari.
AMIGA 500 PLUS: Πέρασαν πέντε ολόκληρα χρόνια από την κυκλοφορία της Amiga 500 και η Commodore αποφασίζει να κυκλοφορήσει το νέο της μηχάνημα.
CANON ION-PC: Η Canon παρουσιάζει μια νέα φωτογραφική μηχανή που αποθηκεύει τις φωτογραφίες της σε μια πολύ μικρή δισκέτα νέας τεχνολογίας, υπό μορφή ψηφιακών εικόνων. Το ενδιαφέρον είναι ότι μπορείτε να συνδέσετε την ION σε ένα PC και να δείτε ή να τυπώσετε τις φωτογραφίες σας, ασπρόμαυρες ή έγχρωμες.

ΜΕΡΕΣ ΠΟΥ ΕΦΥΓΑΝ...

GAMES FAIR 1992

Για πρώτη φορά στην Ελλάδα γίνεται ένα πανηγύρι παιχνιδιών φαντασίας και στρατηγικής, σε κεντρικό ξενοδοχείο της Αθήνας. Ηταν ένα τριήμερο δράσης και διασκέδασης, όπου δεκάδες παίκτες συναγωνίστηκαν αλλά και συγκρούστηκαν μεταξύ τους σε ζωντανά παιχνίδια ρόλων, στους φανταστικούς κόσμους του AD&D, DARKSUN, RAVENLOFT κ.λπ. Τη γιορτή τη διοργάνωσε το περιοδικό "Μονόκερως" με τη στήριξη των καταστημάτων "ΚΑΪΣΣΑ".

AMIGA 600

Το καινούριο παιδί της Commodore κάνει την εμφάνισή του. Το καινούριο design, οι νέες δυνατότητες και η διαφορετική φιλοσοφία κατασκευής είναι τα πρώτα χαρακτηριστικά που μας κίνησαν το ενδιαφέρον. Από το νέο μηχάνημα μόνο το πληκτρολόγιο θυμίζει κάπως την παλιά Amiga, αλλά η απουσία του αριθμητικού πληκτρολογίου καθώς και η απουσία δυνατοτήτων επέκτασης είναι χαρακτηριστικά που δεν θα περάσουν απαρατήρητα.

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ADVENTURES

Επειτα από μήνες εντατικότατης δουλειάς, κυκλοφόρησε το πρώτο ελληνικό βιβλίο με λύσεις, χάρτες και γρίφους για 24 adventure games, από τον μετρ του είδους Α. Τσουρινάκη και την υποστήριξη της Anubis. Σημειωτέον ότι είναι η πρώτη ανάλογη προσπάθεια σε πανευρωπαϊκό επίπεδο. Οπως αναμενόταν, το βιβλίο σημείωσε τεράστια επιτυχία και ήταν αφιερωμένο εξαιρετικά σε όλους τους Ελληνες adventurers. Το φθινόπωρο του '93 αναμένεται να κυκλοφορήσει το δεύτερο βιβλίο.

CD-ROM GAMES

Το πρώτο παιχνίδι που εμφανίστηκε για CD-ROM το 1989 ήταν το "Cosmic Osmo And The Worlds Beyond The Mackerel" και ήταν για τον Macintosh. Τρία χρόνια μετά, βγαίνει το δεύτερο παιχνίδι για τον Mac με τίτλο "Spaceship Warlock". Ενα παιχνίδι με 128 megabytes, samepled ήχο και interactive gameplay συγκεντρωμένα σε ένα CD.

ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ 1992

Στις 12 Απριλίου ανακοινώθηκαν τα καλύτερα παιχνίδια για το 1992, όπως τα ψήφισαν συντάκτες και συνεργάτες των 50 μεγαλύτερων computer περιοδικών του κόσμου. Τα αποτελέσματα έχουν ως εξής:

Καλύτερη συσκευασία
3D CONSTRUCTION KIT
Καλύτερο home πρόγραμμα
AMOS 3D
Καλύτερος ήχος
WING COMMANDER II
Καλύτερο action game
LOTUS TURBO CHALLENGE II
Καλύτερα adventure, RPG
EYE OF THE BEHOLDER
Καλύτερος εξομοιωτής
RAILROAD TYCOON
Καλύτερο sports game
JIMMY WHITE'S SNOOKER
Πιο πρωτότυπο παιχνίδι
CIVILIZATION
Παιχνίδι της χρονιάς
LEMMINGS
Καλύτερο console game
SONIC THE HEDGEHOG
Software house της χρονιάς
MICROPROSE
Κατασκευαστής hardware της χρονιάς
SEGA

'93-'94

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΕΣ

Συνηθίζεται όταν μια αντιπροσωπία φέρνει για πρώτη φορά στη χώρα της κάποιον καινούριο υπολογιστή (μιλάμε για υπολογιστές που απευθύνονται σε home χρήστες), να τον προσφέρει για παρουσίαση στο πιο έγκυρο περιοδικό του χώρου. Ετσι, μας εμπιστεύτηκαν οι πιο κάτω εταιρίες:

Ιανουάριος 1993: Amiga 1200
Φεβρουάριος 1993: Amstrad Mega PC 386 SX
Μάρτιος 1993: Atari Falcon 030
Μάιος 1993: Apple Macintosh Performa 400
Οκτώβριος 1993: Neo Geo
Νοέμβριος 1993: Amiga CD32
Δεκέμβριος 1993: Sega Mega CD II
Φεβρουάριος 1994: Philips CD-i
Απρίλιος 1994: Atari Jaguar 64-bit
Ιούλιος 1994: Real Panasonic 3DO
Οκτώβριος 1994: Sega Multi Mega
Νοέμβριος 1994: Zappo Overdrive CD για Amiga
Δεκέμβριος 1994: Sega 32X
Δεκέμβριος 1994: Neo Geo CD

GOAL

Το περίμενα καιρό! Επιτέλους, τον Αύγουστο του '93 ήρθε, για να αναμετρηθεί με το μεγαλύτερο αντίπαλό του, τον πρόγονό του, το Kick Off II. Το καινούριο παιχνίδι του "μεγάλου" Dino Dini αυτήν τη φορά δεν λέγεται Kick Off III, όπως όλοι περίμεναν, αλλά Goal και ούτε η κατασκευάστρια εταιρία είναι η Anco αλλά η Virgin.

VIDEO GAMES

Εμείς δεν αρκεστήκαμε να παρουσιάσουμε με τεράστιους τίτλους την είδηση που είχε έρθει από την Αγγλία, όπως έκαναν η τηλεόραση και ο Τύπος. Για να θυμηθούμε περί τίνος πρόκειται: Αγγλος πέθανε μετά από μια επιληπτική κρίση η οποία, σύμφωνα με δημοσιεύματα, προξενήθηκε από την ενασχόλησή του με το γνωστό παιχνίδι Super Mario Bros.

Επειδή πουθενά σε αυτά τα δημοσιεύματα δεν υπήρξε κάποια άποψη και ενημέρωση από κάποιον γιατρό, αλλά και ούτε είχε ζητηθεί η άποψη των εταιριών που εισάγουν στη χώρα μας τις consoles, το "Pixel" αποφάσισε να ενημερώσει τον κόσμο σχετικά με το πόσο κατάλληλα είναι τα video games για την ανάπτυξη της προσωπικότητας του παιδιού, ενώ ακούστηκε, επιτέλους, και η άποψη των άμεσα θιγόμενων εταιριών.

JURASSIC PARK

Σίγουρα η ακριβότερη κινηματογραφική παραγωγή (στοίχισε 23.000.000.000 δραχμές). Πρόκειται για τη νέα ταινία του Steven Spielberg, της οποίας ξεκίνησε η παραγωγή πριν από δυόμισι χρόνια. Το αποτέλεσμα εκπληκτικό! Τρισδιάστατα μοντέλα δεινοσαύρων και άλλων προϊστορικών ζώων, τέλειο computer animation που σε κάνει να μην πιστεύεις στα μάτια σου. Μέχρι και οι άνθρωποι της Ocean δήλωσαν: "Δεν μπορείς να πιστέψεις ότι πρόκειται για computer graphics. Είναι αληθινοί."

20 ΣΕΛΙΔΕΣ ΓΕΜΑΤΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Για πρώτη φορά στην Ελλάδα μπορεί ο adventurer να διαβάσει σε κάποιο περιοδικό του ειδικού Τύπου, και όχι μόνο, τόσες πολλές σελίδες για τα παιχνίδια που τον ενδιαφέρουν, σε μια τρομερή παρουσίασή τους που μόνο ο Τσουρινάκης ξέρει και το "Pixel" μπορεί. Βέβαια, στη συνέχεια τα πράγματα άλλαξαν. Το Σεπτέμβριο του '93, ολόκληρη η στήλη "Adventure Club" μετακόμισε στο αδελφό περιοδικό της εταιρίας, το "PC Master", όπου εξακολουθεί να βρίσκεται ακόμη και σήμερα.

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΧΩΡΙΣ ΤΟΝ SUPERMAN

Είχε έρθει η στιγμή που η ανθρωπότητα τον χρειαζόταν, όταν το σκότος, η εγκληματικότητα και η πλεονεξία είχαν γίνει πλέον τρόπος ζωής.

Ηταν ξένος, από έναν μακρινό πλανήτη, αλλά ήταν φίλος όλων των ανθρώπων. Σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα, και με τη βοήθεια που πρόσφερε σε όποιον τη χρειαζόταν, έγινε γνωστός σε όλο τον κόσμο και αναγνωρίστηκε από τους περισσότερους ως ο μεγαλύτερος ήρωας της εποχής μας. Ο Superman έδωσε την τελευταία του μάχη, υπερασπίζοντας την πόλη που αγάπησε, μπροστά στο κτίριο της εφημερίδας "Daily Planet". Εκεί συναντήθηκαν οι δυνάμεις του κακού, συγκεντρωμένες στο πρόσωπο του Doomsday, και από την άλλη πλευρά οι ελπίδες του κόσμου, με εκπρόσωπό τους τον Superman. Μετά από αρκετή ώρα και οι δύο αντίπαλοι κατάρρευσαν στο δάπεδο, σιωπηλοί και ακίνητοι. Ο Superman δεν είχε χάσει ακόμη τις αισθήσεις του. Κρατήθηκε στη ζωή τόσο όσο χρειαζόταν για να ακούσει από το στόμα του δημοσιογράφου πως ο Doomsday ήταν νεκρός.

ΜΕΡΕΣ ΠΟΥ ΕΦΥΓΑΝ...

ELITE II

Είχαν περάσει εννιά χρόνια από την εμφάνιση του Elite, του παιχνιδιού που καθήλωσε για μήνες τους χρήστες μπροστά στην οθόνη τους. Το σενάριο ήταν απλό, όπως και τα γραφικά του, αλλά το παιχνίδι είχε τεράστια πλοκή, κάτι που λείπει από τα σημερινά παιχνίδια. Αυτός ήταν και ο λόγος που το Elite έγραψε ιστορία και ο δημιουργός του, David Braden, δεν μπορούσε παρά να γράψει τη συνέχεια.

AMIGA CD32 ΚΑΙ MPEG

Το CD32 αποκτά επιτέλους το πολυπόθητο cartridge FMV (Full Motion Video), το οποίο του υποστηρίζει το standard MPEG (Motion Pictures Expert Group). Αυτό σημαίνει ότι το CD32 θα μπορεί να παίζει ταινίες που έχουν μεταφερθεί σε CD, ενώ η χρήση της FMV ανοίγει το δρόμο για την κατασκευή παιχνιδιών με εκτεταμένη χρήση video.

GOLDEN GAME GEAR

Το ακριβότερο Game Gear παρουσιάστηκε σε βρετανικό κατάστημα κατά τη διάρκεια των Χριστουγέννων. Αντί 55.000 λιρών, κάποιος μπορούσε να αγοράσει ένα συνηθισμένο Game Gear σε μια πανάκριβη θήκη. Το "περιτύλιγμα" ήταν κατασκευασμένο από χρυσό 18 καρατίων, ενώ δεν έλειπαν τα διαμάντια (46 καρατίων) και η θήκη από την εταιρία David Moris International. Το προϊόν παρουσιάστηκε ως το "υπέρτατο δώρο για τα παιδιά των υπερ-πλουσίων". Τι άλλο θα δούμε!

ΒΡΑΒΕΙΑ ECTS '94

Καλύτερο handheld game: Zelda IV
Καλύτερο CD game: Rebel Assault
Πιο καινοτόμος παρουσία: ID Software
Πιο πρωτότυπο game: Syndicate
Καλύτερη εταιρία ανάπτυξης: LucasArts
Καλύτερο Hardware: Atari Jaguar
Καλύτερο Computer Game: Doom
Καλύτερο video game: Aladdin
Καλύτερο game ανεξαρτήτως πλατφόρμας: Doom
Καλύτερη εταιρία έκδοσης: Virgin Interactive Entertainment
BBC award: Elite 2
Καλύτερο game στη Σκανδιναβία: SimCity 2000
Καλύτερο game στην Ιαπωνία: X-Wing
Καλύτερο game στην Αμερική: Samurai Showdown
Καλύτερο game στην Ιταλία: Mortal Kombat
Καλύτερο game στην Ισπανία: Street Fighter II Turbo
Καλύτερο game στη Γαλλία: Zelda Links Awakening
Καλύτερο game στη Γερμανία: Syndicate

ΓΕΙΑ ΣΟΥ ΕΛΛΑΔΑ

Γεια σου Ελλάδα. Ναι, ναι, είναι γεγονός, η Εθνική Ελλάδος για πρώτη φορά στην ιστορία της πάει στα τελικά του παγκόσμιου ποδοσφαίρου στην Αμερική. Βέβαια, τα αποτελέσματα της ομαδάρας μας δεν ήταν και τα καλύτερα, αλλά δεν βαριέσαι, οι παίκτες μας απέκτησαν μια εμπειρία η οποία θα τους φανεί χρήσιμη στο μέλλον. Ετσι για την ιστορία να αναφέρουμε τα αποτελέσματα: Ελλάδα - Αργεντινή 0-4, Ελλάδα - Βουλγαρία: 0-4, Ελλάδα - Νιγηρία 0-2, ενώ παγκόσμια πρωταθλήτρια ανακηρύχθηκε η Βραζιλία.

STREET FIGHTER STORY

1987: Πρωτοεμφανίστηκε στις αίθουσες των ηλεκτρονικών.
1988: Πρώτη εμφάνιση στους Home υπολογιστές: PC, ATARI ST, C64/128 και AMIGA.
9/90: Πρώτη εμφάνιση σε κονσόλα (NES).
3/91: Το Street Fighter II εμφανίζεται στις αίθουσες των ηλεκτρονικών.
4/92: Street Fighter II Champion Edition. Από εδώ ξεκίνησε το παιχνίδι να διαθέτει επιλογή δύο αντιπάλων.
7/92: Street Fighter II για το SNES.
11/92: Το Turbo Street fighter II Champion Edition στις αίθουσες των ηλεκτρονικών.
8/93: Το Street Fighter II Turbo για το SNES.
9/93: Το Street Fighter II Special Champion Edition για το Mega Drive.
10/93: Εμφανίζονται για πρώτη φορά τέσσερις νέοι χαρακτήρες: Dee Jay, Fei Long, Cammy και T. Hawk.
4/94: Για πρώτη φορά το παιχνίδι αποκτά turbo mode, ενώ πρωτοεμφανίζεται και ο μυστικός κακός Akuma.
7/94: Το Super Street Fighter II ξεπερνά το ένα εκατομμύριο πωλήσεις στην Αμερική για τις δύο δημοφιλέστερες κονσόλες, τη Mega Drive και το Super Nes.
11/94: Το Super Street Fighter II Turbo εμφανίζεται για το 3DO.

'95-'96

Κλείνοντας το αφιέρωμά μας στα σημαντικότερα γεγονότα που πέρασαν τα 13 χρόνια από τις σελίδες του περιοδικού, σκεφτήκαμε να σας παρουσιάσουμε αναλυτικά όλες τις κονσόλες που κυκλοφορούν αυτήν τη στιγμή στην ελληνική αγορά και να αναφερθούμε στις δυνατότητες που προσφέρουν στο χρήστη. Αλλωστε, μην ξεχνάτε ότι δεν ήταν λίγες οι φορές που ζητούσατε διάφορα τεχνικά στοιχεία γύρω από αυτά τα μηχανήματα.







SEGA MEGA DRIVE

Επεξεργαστής: 68000 + Z80
Ταχύτητα επεξεργαστή: 7.5 MHz
Ανάλυση οθόνης: 320x224
Χρωματική παλέτα: 512
Χρώματα στην οθόνη: 64
Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: 80
Μέγεθος sprite: 32x32

SUPER NES

Επεξεργαστής: 65816
Ταχύτητα επεξεργαστή: 3.58 MHz
Ανάλυση οθόνης: 512x512
Χρωματική παλέτα: 32.768
Χρώματα στην οθόνη: 256
Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: 128
Μέγεθος sprite: 64x64

ATARI JAGUAR

Επεξεργαστής: 68000
Ταχύτητα επεξεργαστή: 16MHz
Ανάλυση οθόνης: 720x576
Χρωματική παλέτα: 16.7 εκατομμύρια
Χρώματα στην οθόνη: Χιλιάδες
Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: Αγνωστος
Μέγεθος sprite: Αγνωστο

NEO-GEO CD

Επεξεργαστής: Z80A & 68000
Ταχύτητα επεξεργαστή: 14 MHz
Ανάλυση οθόνης: 320x224
Χρωματική παλέτα: 65.536
Χρώματα στην οθόνη: 4.096
Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: 380
Μέγεθος sprite: Προγραμματιζόμενο

SNK NEO-GEO

Επεξεργαστής: 68000 & Z-80
Ταχύτητα επεξεργαστή: 12 MHz
Ανάλυση οθόνης: 640x480
Χρωματική παλέτα: 16.7 εκατομμύρια
Χρώματα στην οθόνη: 4.096
Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: 380
Μέγεθος sprite: Αγνωστο

SEGA CD

Επεξεργαστής: 68000
Ταχύτητα επεξεργαστή: 12.5 MHz
Ανάλυση οθόνης: 320x224
Χρωματική παλέτα: 512
Χρώματα στην οθόνη: 64
Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: 80
Μέγεθος sprite: 32x32

SEGA GAME GEAR

Επεξεργαστής: (8-bit) Z-80
Ταχύτητα επεξεργαστή: 3.6 MHz
Ανάλυση οθόνης: 160x146
Χρωματική παλέτα: 4.096
Χρώματα στην οθόνη: 32
Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: 64
Μέγεθος sprite: 8x8

PANASONIC 3DO

Επεξεργαστές: 4 επεξεργαστές 32-bit
Ταχύτητα επεξεργαστή: 18 MHz
Ανάλυση οθόνης: 640x480
Χρωματική παλέτα: 16.7

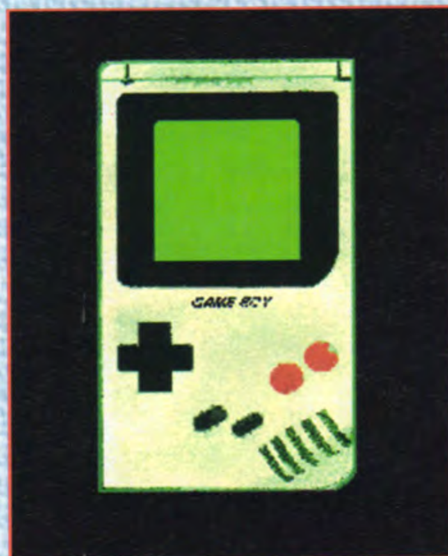
ΜΕΡΕΣ ΠΟΥ ΕΦΥΓΑΝ...



Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: Αγνωστος

GAME BOY

Επεξεργαστής: Z-80 (ειδική σχεδίαση)
Ταχύτητα επεξεργαστή: 1 MHz
Ανάλυση οθόνης: 140x102
Χρωματική παλέτα: 4 αποχρώσεις του γκρι



Χρώματα στην οθόνη: 4 αποχρώσεις του γκρι
Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: 8
Μέγεθος sprite: 8x8

NES

Επεξεργαστής: 6502
Ταχύτητα επεξεργαστή: 1 MHz
Ανάλυση οθόνης: 256x240
Χρωματική παλέτα: 52
Χρώματα στην οθόνη: 16
Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: 64

SONY PLAYSTATION

Επεξεργαστής: R3000A 32-Bit RISC
Ταχύτητα επεξεργαστή: 33 MHz
Ανάλυση οθόνης: 256x224 & 640x480



Χρωματική παλέτα: 16.77 εκατομμύρια
Επεξεργασία εικόνας: 360.000 πολύγωνα/δευτερόλεπτο
Ηχος: 44 MHz ADPCM

SATURN

Επεξεργαστής: 2x32 32-bit RISC
Ταχύτητα επεξεργαστή: 18-24 MHz
Χρωματική παλέτα: 16.77 εκατομμύρια
Χρώματα στην οθόνη: Χιλιάδες
Ικανότητα κίνησης πολυγώνων: 900.000/δευτ.
Μέγεθος sprite: Αγνωστο



εκατομμύρια
Χρώματα στην οθόνη: Χιλιάδες
Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: Αγνωστος
Μέγεθος sprite: Αγνωστο

SEGA MASTER SYSTEM

Επεξεργαστής: Z-80
Ταχύτητα επεξεργαστή: 3.6 MHz
Ανάλυση οθόνης: 256x192
Χρωματική παλέτα: 64
Χρώματα στην οθόνη: 16
Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: 64
Μέγεθος sprite: 8x8

SEGA 32X

Επεξεργαστής: 2x32-bit RISC
Ταχύτητα επεξεργαστή: 23 MHz
Ανάλυση οθόνης: Αγνωστος
Χρωματική παλέτα: 32.768
Χρώματα στην οθόνη: 32.768



Μεγάλες στιγμές

Μπορείτε να πείτε ότι μας βάρεσε η ζέστη κατακούτελα. Μπορείτε να πείτε ότι τρελαθήκαμε. Μπορείτε να πείτε ότι είμαστε παιδιά που δεν λένε να μεγαλώσουν και προσπαθούν να ξεφαντώσουν. Εμείς απλώς θέλουμε να σας δείξουμε την αγάπη μας και φτιάξαμε ένα τεράστιο πάρτι για σας που μας διαβάζατε τόσο καιρό (καλά να πάθετε!) και μας βοηθήσατε να γίνουμε το περιοδικό σας...

Grand Prix III
20 Ιουνίου 1987,
Γήπεδο Παναθηναϊκού

Από το πρωί τα πράγματα έδειχναν ότι κάτι "μεγάλο" θα γινόταν. Στο γήπεδο του ΠΑΟ όλο το "Pixel" έτρεχε, κουβαλούσε, σκεφτόταν, έκανε πρόβες. Η όλη ιστορία είχε αρχίσει πριν από αρκετούς μήνες. Τρέξιμο για το γήπεδο, τρέξιμο για τους τραγουδιστές, τρέξιμο για τα δώρα, τρέξιμο, τρέξιμο, τρέξιμο. Δύο βδομάδες όμως πριν από την εκδήλωση, το τρέξιμο έγινε γρηγορότερο, έγινε σπριντ. Η ένταση μέρα με τη μέρα κορυφωνόταν και όσο για τις δύο τελευταίες μέρες... άσ' τα να πάνε. Δεν είχε κοιμηθεί κανένας μας. Το γήπεδο μας έβλεπε περισσότερο από το σπίτι μας. Και φθάνουμε στο Σάββατο, 20 Ιουνίου 1987. Η Θύρα 14 αρχίζει αγώνα δυνατότερου χειροκροτήματος με τη 13.

Ο Αντώνης με το Χρήστο ξεπερνάνε το πρώτο τους τρακ - δεν είναι δα και λίγο πράγμα να μιλάς με 15.000 κόσμο ταυτόχρονα - και μπαίνουν στο παιχνίδι. Αρχίζει αυτή η ιδιαίτερη επικοινωνία μεταξύ των ανθρώπων που έχουν την ίδια αγάπη, στην



GRAND PRIX III
ΙΟΥΝΙΟΣ '87

GRAND PRIX IV
ΙΟΥΝΙΟΣ '88

περίπτωσή μας το "Pixel". Η ατμόσφαιρα φυσικά έχει ζεσταθεί. Κάποια προβλήματα με τα ηχητικά διορθώνονται από τους τεχνικούς και η αγωνία μεγαλώνει καθώς η κλήρωση προχωρεί προς τα πρώτα δώρα. Γύρω στο πεντηκοστό έπαθλο γίνεται το πρώτο διάλειμμα. Αναγκαίο κακό, γιατί πρέπει να στηθούν τα όργανα των μουσικών και να γίνουν κάποιες δοκιμές. Η κλήρωση συνεχίζεται. Γύρω στο δέκατο έπαθλο η αγωνία φθάνει στο έπακρο. Τα χειροκροτήματα και οι ζητωκραυγές μετά την ανακοίνωση του ονόματος του εκάστοτε νικητή δονούν το γήπεδο. Μάλιστα, στο πέταλο 13 και 14 γίνεται χαμός. Φθάνουμε δε στο αποκορύφωμα όταν ανεβαίνει μαζί μας στην εξέδρα ο Γιάννης Μηλιώκας για να τραβήξει από την τεράστια (πού να χωρέσουν 4.000 συμμετοχές σε μικρότερη) κληρωτίδα τους τρεις μεγάλους τυχερούς της κλήρωσης. Το πρώτο όνομα που βγαίνει στον αέρα είναι αυτό του Δημήτρη Μπούσιου. Μόλις κέρδισε έναν Amstrad PC 1512. Σειρά του Νίκου Καμπουράλου να μας "πάρει" τον Turbo X. Το μόνο που μένει τώρα είναι ο Apple II GS.

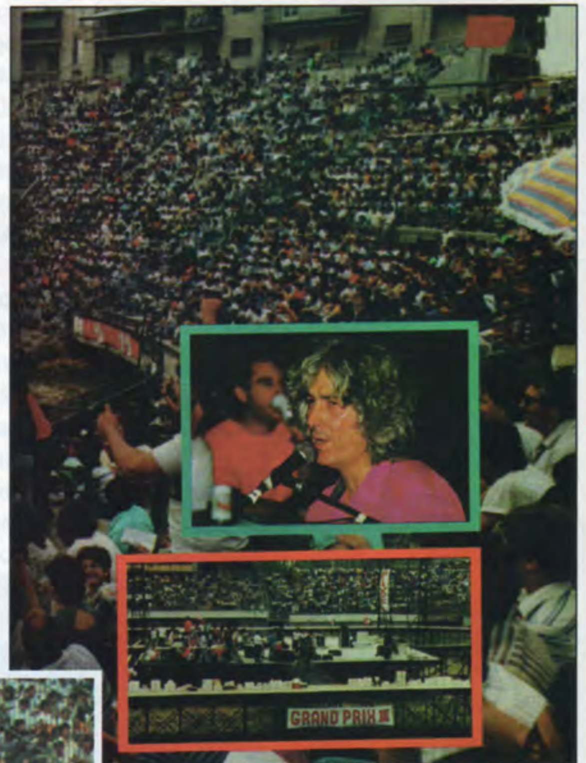


Ο Γιάννης ανακατεύει τα κουπόνια γερά και φέρνει ένα στην επιφάνεια. Μέσα στους πολύχρωμους καπνούς που έχουν σκεπάσει την εξέδρα διαβάζει: Αλίκη Παγανού. Στο περσινό Grand Prix το δεύτερο δώρο είχε κερδιθεί από κοπέλα. Φέτος το πρώτο. Το "Pixel" έχει λίγες αλλά τυχερές αναγνώστριες.

Τέλος πάντων, η κλήρωση αποτελεί πλέον παρελθόν. Είναι ώρα να εμφανιστούν οι καλλιτέχνες. Ο Λουκιανός Κηλαϊδόνης και η Αγνή είναι οι πρώτοι που δίνουν το μουσικό καλωσόρισμα στο κοινό. Οσο η συναυλία προχωρεί τόσο το κέφι ανάβει. "Και περνούσε η ώρα, και νιώθαμε καλά, πιο καλά, πιο καλά, πιο καλά..." Εμείς, μεθυσμένοι από την αγάπη και τη συμμετοχή του κόσμου στη γιορτή μας, χορεύουμε και τραγουδάμε πάνω στην εξέδρα. Στα δεξιά μας, η τεράστια οθόνη δείχνει σκηνές από τη συναυλία, τον κόσμο που χορεύει, καθώς και κάποια video clips που έφτιαξε ειδικά για το "Pixel" ο Νίκος Πατρελάκης, ο άνθρωπος που έφτιαξε και το clip της ελληνικής συμμετοχής στην Eurovision. Πάντως, να είστε σίγουροι πως καλύτερο δώρο δεν μπορούσατε να μας κάνετε.

Ωρα 16:15 και οι τελευταίες προετοιμασίες μόλις είχαν τελειώσει. Οι τεχνικοί του ήχου πίσω από τις κονσόλες δοκίμαζαν τα ηχεία: "Δώσε φωνή στο 16... Ενα, δύο, ένα-δύο, testing. Δώσε στο 17... ένα, δύο, τρία, τέσσερα". Στον αέρα, αν και δεν είχε ζέστη καθώς φυσούσε ελαφρά (και ο καιρός μαζί μας, που λένε), πλανιόταν κάποια ένταση. Ευτυχώς, τα τραγούδια που βάλαμε μας ησύχασαν λίγο. "Το καλοκαιράκι, στην ακρογιαλιά, μέσα στο νεράκι πλέουμε αγκαλιά..."

Ωρα 16:45. Εδώ και πολλή ώρα, έξω από το γήπεδο έχει συγκεντρωθεί αρκετός κόσμος. Λίγο πριν από τις 17:00, οι πρώτοι φίλοι μας μπαίνουν και κάθονται στις κερκίδες. Η θύρα 3 γεμίζει εν ριπή οφθαλμού. Η θύρα 14 το ίδιο. Σειρά της 13 τώρα. Στο γήπεδο υπάρχουν ήδη περί τις 5-6.000 κόσμος. "Ωραία", λέμε εμείς, "καλά πήγαμε".



Η κοσμοσυρροή όμως δεν σταματάει. Λίγο πριν από τις 18:00, οι φίλοι του "Pixel" αριθμούν τις 15.000.

Ωρα 18:02. Το μικρόφωνο στα χέρια του Αντώνη Λεκόπουλου. "Κυρίες και κύριοι, φίλες - φίλοι, υπέροχε κόσμε του 'Pixel' καλησπέρα...". Μετά τα πρώτα καλωσορίσματα, ο κ. Ηλιόπουλος από την Rainbow, η οποία πρόσφερε τον Apple II GS, και ο αρχισυντάκτης μας, Χρήστος Κυριακός, καλωσορίζουν με τη σειρά τους τον κόσμο. Εμείς νιώθουμε μια παράξενη γαλήνη. Νευρικότητα και ένταση φαίνεται πως εξατμίστηκαν με 15.000 ζεστές παρουσίες γύρω μας. Ο Χρήστος Κυριακός και ο Αντώνης Λεκόπουλος αρχίζουν την κλήρωση. Δίπλα, η επιτροπή κλήρωσης με το συμβολαιογράφο, κ. Παπαδόπουλο, αρχίζει το δικό της μαραθώνιο. Μετά τα πρώτα δώρα ο κόσμος αρχίζει και "ξυπνάει". Πράγματι, χρειαζόμασταν κάτι τέτοιο, έτσι για να μας δείξετε πού βαδίζουμε. Πιστεύουμε ότι οι επαφές αυτές με εσάς, τους κατά πρώτον φίλους και κατά δεύτερον αναγνώστες, είναι τονω-

τικές ενέσεις για το "Pixel" και όλους εκείνους που δουλεύουν για να φθάνει στα χέρια σας κάθε μήνα. Παρά την κούραση, την ένταση και το φόρτο που μας βάραιναν, μόλις τελείωσε η γιορτή και άδειασε το γήπεδο, ήμαστε έτοιμοι να επαναλάβουμε - αν χρειαζόταν - όλη την εκδήλωση. Αν κάποιος αναρωτηθεί "γιατί", ας θυμηθεί τις αντιδράσεις του κόσμου μόλις ο Χρήστος φώναξε "Pixelάρα" μετά το τελευταίο τραγούδι του Λουκιανού.

Υπέροχε κόσμε του Pixel, σε ευχαριστούμε. Θα ξαναενώσουμε τις καρδιές μας στο Grand Prix IV.

Τα Computer Graphics του Γηπέδου

Είναι γνωστό πως computer χωρίς pixel δεν είναι τίποτα. Είναι, όμως, επίσης γνωστό ότι computer χωρίς graphics πάλι δεν σημαίνει τίποτα. Ετσι, δεξιά της εξέδρας είχαμε στήσει μία τεράστια οθόνη Barcovision. Τα εκπληκτικά graphics που θαυμάσετε δημιούργησε πάνω σε μία Amiga 1.000 ο Νίκος Πατρελάκης, η δράση του οποίου κατά τη συμμετοχή της χώρας στη Eurovision ήδη αναφέρθηκε. Ο Νίκος Πατρελάκης γεννήθηκε πριν από δεκαεννέα χρόνια στην Αθήνα. Ασχολείται με τα computer graphics εδώ και μερικά χρόνια, ενώ παράλληλα σπουδάζει στο πρώτο έτος του Φυσικομαθηματικού τμήματος του Πανεπιστημίου Αθηνών. Χρησιμοποιώντας ορισμένες ειδικές τεχνικές και πολλή προσωπική εργασία στην επεξεργασία και το χρωματισμό της digitized εικόνας, καταφέρνει να ξεπερνά αρκετές τεχνικές δυσκολίες και να δημιουργεί εντυπωσιακά αποτελέσματα όπως το cycling των χρωμάτων, το animation της εικόνας και τα υπόλοιπα θαυμαστά που είδατε.

Grand Prix IV
24 Ιουνίου 1988,
Στάδιο Ειρήνης και Φιλίας

Η συναυλία του "Pixel" για τον εξοπλισμό ελληνικών σχολείων με Η/Υ είναι γεγονός. Οι ετοιμασίες - όπως κάθε χρόνο, άλλωστε - έχουν αρχίσει εδώ και μήνες για να κορυφωθούν την τελευταία εβδομάδα πριν από τη συναυλία. Ηδη από την Πέμπτη το βράδυ, ο πυρετός έχει αρχίσει να ανεβαίνει, αφού βρισκόμαστε στο Στάδιο και βοηθάμε στο στήσιμο της εξέδρας. Παρασκευή πρωί και τα φορτηγά της εταιρίας που έχει αναλάβει την ηχητική κάλυψη φθάνουν έξω από τη θύρα "Ω". Αρχίζει η εγκατάσταση των συστημάτων ήχου και ταυτόχρονα στο χώρο "απλώνεται" ο ηλεκτρισμός: άνθρωποι που ξετυλίγουν χοντρά μαύρα καλώδια, που συνδέουν βύσματα, που δίνουν οδηγίες...

Ωρα 16:00 και οι πρώτοι καλλιτέχνες κάνουν την εμφάνισή τους. Είναι η ώρα που ο αέρας γεμίζει με χιλιάδες ήχους, φάλτσους στην αρχή, σωστότερους στη συνέχεια, καθώς οι μουσικοί κουρδίζουν και ο ηχολήπτης απέναντί τους κάνει τις τελικές ρυθμίσεις στην κονσόλα του. Βρίσκουμε κι εμείς την ευκαιρία να ξεκουραστούμε λίγο και ταυτόχρονα να παρακολουθήσουμε την ιεροτελεστία που προηγείται της εξόδου του μουσικού στη σκηνή. Ολα αυτά διαρκούν περίπου δύο ώρες για να αρχίσει στη συνέχεια ο "νεκρός χρόνος" πριν από την έναρξη της γιορτής. Είναι οι στιγμές που μας κυριεύει η υπερένταση καθώς κυριαρχεί η εντύπωση ότι κάτι σημαντικό έχει ξεφύγει.





Ομως, όχι. Τα προγράμματα έχουν μοιραστεί στις θύρες, οι άνθρωποί μας είναι έτοιμοι να υποδεχθούν τον κόσμο, ενώ ταυτόχρονα έχουν ληφθεί όλα τα απαραίτητα μέτρα ασφαλείας.

Ωρα 19:00 και οι πρώτοι καλεσμένοι φθάνουν στο Στάδιο. Δεν είναι λίγοι εκείνοι που ψάχνουν με αγωνία το έντυπο πρόγραμμα της συναυλίας για να δουν αν το όνομά τους συμπεριλαμβάνεται στον κατά-

λογο των τυχερών της κλήρωσης. Ο κόσμος αρχίζει να γεμίζει τις κερκίδες, ενώ το συνεργείο που θα μαγνητοσκοπήσει τη συναυλία ολοκληρώνει και αυτό τις ετοιμασίες του: μία βιντεοκάμερα έχει στηθεί απέναντι από τη σκηνή, ενώ μία δεύτερη φορητή είναι έτοιμη να καλύψει τους καλλιτέχνες από πολύ κοντά.

Ωρα 20:30. Ο αρχισυντάκτης τον "Pixel" αναλαμβάνει να καλωσορίσει τους χιλιάδες φίλους του περιοδικού που αδημονούν στις κερκίδες. Κατόπιν, ο κ. Γιώργος Γεράρδος από το ΠΛΑΙΣΙΟ Computers, το οποίο πρόσφερε το πρώτο δώρο, το Turbo X, κλείνει με λίγα λόγια τον κύκλο των ομιλιών.

Ωρα 20:45. Πρώτοι καλεσμένοι στη μουσική μας συντροφιά οι γνωστοί σε όλους σας από την περυσινή συναυλία, "Γιατροί". Οι νότες του "Wonderful Life" γεμίζουν τον αέρα. Η φιέστα αρχίζει...

Δεύτεροι μπροστά από το μικρόφωνο βρίσκονται οι "Extratief", ένα συγκρότημα που δίνει στον κόσμο να καταλάβει τι σημαίνει καλή ηλεκτρονική μουσική. Τους διαστημικούς ήχους του synthesizer διαδέχεται το σαξόφωνο του Βαγγέλη Ζβάρνα που ζεσταίνει την ατμόσφαιρα και καλεί τον κόσμο να κατεβεί από τις κερκίδες και να πάρει θέση μπροστά στη σκηνή. Τελευταίο συγκρότημα οι "Νορμάλ" που έμειναν αρκετή ώρα πάνω στη σκηνή, αφού έπαιξαν μουσική τόσο στην Αφροδίτη Μάνου όσο και στον Γιάννη Μηλιώκα. Η παρουσία της πρώτης ζέσταινε ακόμα περισσότερο τον κόσμο με τη "Νυχτερινή της Διαδρομή" και τη "Νύχτα", ενώ ο δεύτερος μας θύμισε έντονα στιγμές από την περυσινή συναυλία. Ο Γιάννης Μηλιώκας έδωσε τη μουσική σκυτάλη στην πιο τρελή παρουσία μέχρι εκείνη την ώρα, τον Σάκη Μπουλά. "Από μικρός φαινόμουνα τι σόι μαλαπέρδας θα γινόμουνα" τραγούδησε ο Σάκης και ο κόσμος άρχισε να παραληρεί. Στη συνέχεια αυτοσχεδίασε αναμειγνύοντας λαϊκά άσματα με το γνωστό "Αλή Μπαμπά", για να τα βάλει στο τέλος με το μηχάνημα τον καπνού που τον είχε κάνει να μοιάζει με την Πυθία εν ώρα χρησμού.

Η πιο εκρηκτική, όπως άλλωστε αναμενόταν, παρουσία ήταν εκείνη της Πωλίνας, η οποία έκλεισε τη συναυλία. Η δημοφιλής τραγουδίστρια παρέσυρε τον κόσμο στον τρελό ρυθμό της μουσικής της τραγουδώντας μεταξύ άλλων δύο φορές το "Πάμε για τρέλες στις Σεϊχέλες" μαζί με αρκετούς μικρούς φίλους μας που είχαν ανέβει στη σκηνή για να τραγουδήσουν και να χορέψουν.

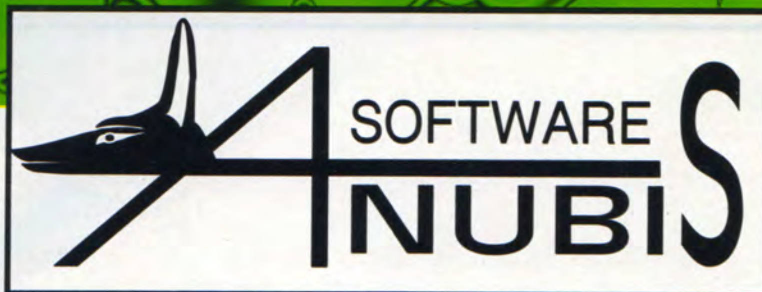
Το μουσικό γεγονός της ημέρας ολοκληρώθηκε με τον αρχισυντάκτη, Χρήστο Κυριακό, ο οποίος δεν τραγούδησε (ευτυχώς!), αλλά απεύθυνε ευχαριστήριο χαιρετισμό στον κόσμο. Λοιπόν, θέλετε το πιστεύετε, θέλετε όχι, τα συναισθήματα που νιώθαμε μετά τη συναυλία ήταν ακριβώς ίδια με τα περυσινά: η υπερένταση είχε εξαφανιστεί και η κούραση είχε δώσει τη θέση της σε μια γλυκιά ικανοποίηση. Πάντως κερδισμένα από όλη αυτή την ιστορία βγήκαν τα ελληνικά σχολεία. Ηδη έχουν ξεχωρίσει μερικά από εκείνα που θα πάρουν τους υπολογιστές. Σε ένα από τα επόμενα τεύχη, όταν θα έχουν τακτοποιηθεί όλες οι λεπτομέρειες, θα δημοσιευθούν τα ονόματα των σχολείων καθώς και περισσότερα στοιχεία από την παράδοση των μηχανημάτων.





Γεγονός είναι, πάντως, ότι περάσαμε μια καταπληκτική βραδιά που θα μείνει χαραγμένη στη μνήμη μας.

Κλείνοντας, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε το Πνευματικό Κέντρο του Δήμου Αθηναίων για τη βοήθειά του, τις εταιρίες Πληροφορικής για τα δώρα που προσέφεραν, τους καλλιτέχνες για την ευχάριστη βραδιά που μας χάρισαν και, βέβαια, όλους εσάς που με τη συμμετοχή σας ανοίξατε το δρόμο για τα σχολεία του 2000.



ΟΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΙ ΣΑΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΙ

Ενας αξιόπιστος σύμβουλος αποτελεί σημαντικό παράγοντα επιτυχίας σε κάθε δραστηριότητά σας.

ΚΑΘΕ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΗΣ ANUBIS ΕΙΝΑΙ ΕΝΑΣ ΠΟΛΥΤΙΜΟΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ.
Επιλέξτε αυτήν που ανταποκρίνεται στις δικές σας απαιτήσεις.



SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ

Γίνετε και εσείς ένας από τους χρυσούς τυχερούς του ΠΡΟ-ΠΟ

Με βάση τις δικές σας προβλέψεις για τα αποτελέσματα των αγώνων και τους περιορισμούς που θα επιλέξετε, το Super Ηλεκτρονικό 13άρι θα σας οδηγήσει εύκολα και γρήγορα στην ανάπτυξη του καλύτερου - σε πιθανότητες επιτυχίας - συστήματος με τις λιγότερες δυνατές στήλες.

(Διατίθεται σε δισκέτα 3.5")

Τιμή: 15.000 δρχ.





ASTROCHART

Γνωρίστε το μέλλον σας

Με βάση τα στοιχεία γέννησής σας, το Astrochart θα δημιουργήσει γρήγορα και εύκολα τον αστρολογικό σας χάρτη, η κατάλληλη ερμηνεία του οποίου θα σας δώσει τη δυνατότητα να γνωρίσετε τις τάσεις που επικρατούν στην πορεία της επαγγελματικής, προσωπικής και αισθηματικής ζωής σας.

(Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25")

Τιμή: 12.000 δρχ.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ

Ο πλέον πολύτιμος σύμβουλός σας στο ΛΟΤΤΟ

Με οδηγό τη δική σας έμπνευση και τους στατιστικούς όρους που θα επιλέξετε ως περιορισμούς στην ανάπτυξη στηλών, το Ηλεκτρονικό 6άρι θα σας προτείνει ένα σύστημα με τις λιγότερες δυνατές στήλες και τις μεγαλύτερες πιθανότητες επιτυχίας.

(Διατίθεται σε δισκέτα 3,5" ή 5.25")

Τιμή: 12.000 δρχ.

Μια ιστορία θα σας πω...

Το παρόν θέμα αποτελεί μία αναδρομή στα κυριότερα γεγονότα στο χώρο των υπολογιστών που έλαβαν χώρα από το 1980 μέχρι και σήμερα, όπως τα είδε το "Pixel" και τα αποτύπωσε στις σελίδες του. Το θέμα χωρίζεται σε δύο μέρη.
Η αναδρομή από το 1980 έως το 1989 βασίστηκε στο αφιέρωμα που είχε κάνει το "Pixel" (για τη δεκαετία του '80) στο τεύχος Ιανουαρίου 1990. Από το 1990 και εξής, η αναδρομή βασίστηκε στην αντίστοιχη θεματογραφία του περιοδικού.
Ολα ξεκινάνε περίπου το 1980, όταν τα πρώτα video games έκαναν δειλά-δειλά την εμφάνισή τους.
Ηταν μία δεκαετία που σημαδεύτηκε από την άφιξη των πρώτων 8-bits micros.

1980

Το 1980, τα πράγματα ήταν λίγο έως πολύ ήσυχα. Οι περισσότεροι σημερινοί users ασχολούνταν τότε με την "υψηλή τεχνολογία" της εποχής, τα ηλεκτρονικά κυκλώματα. Οποιαδήποτε πληροφορία μαθαίναμε σχετικά με computers, ήταν γραμμένη σε κάποιες στήλες με ειδήσεις από περιοδικά που ασχολούνταν με τα κυκλώματα σαν χόμπι.

Οι πιο ενημερωμένοι από εμάς ίσως θα είχαν ακούσει για κάποια αμερικανική εταιρία με το όνομα (αρκτικόλεξο, για την ακρίβεια) IBM, η οποία εκτός από αυτόματες γραφομηχανές προμήθευε το αμερικανικό κράτος και με προϊόντα υψηλής τεχνολογίας. Ποια είναι αυτά; Μη με ρωτάτε περισσότερα, γιατί δεν ξέρω. Είπαμε, ήμαστε στο 1980.

Αρκετοί από εμάς θα ανακαλύψουν τον προορισμό τους σε αυτή τη ζωή. Οι πρώτοι gamers γεννιούνται, όταν οι πιο τυχεροί φέρνουν από το εξωτερικό τα πρώτα "τηλεπαιχνίδια": ένα τένις με παραλλαγή για έναν ή δύο παίκτες, ένα... ποδόσφαιρο (με πολύ φαντασία) και ένα παιχνίδι χόκεϊ.

Αυτοί που είναι πλασμένοι να γίνουν πρώτοι σκόρερ δείχνουν το ταλέντο τους και παίζουν με μικρές ρακέτες.

Η μπάλα γκελάρει πολύ αξιόπιστα, σε σχέση με το ...τετράγωνο σχήμα της. Ανόητες ερωτήσεις, του τύπου "είχαν καλό animation;" ή "στα πόσα MHz έτρεχε η CPU τους;", καλύτερα να λείπουν.

1981

Το 1981, τα τηλεπαιχνίδια με τα "ρακετοειδή" σπορ έχουν έρθει και στη χώρα μας. Στα καταστήματα ηλεκτρονικών, τα Χριστούγεννα εκείνου του χρόνου γίνεται χαμός. Ορισμένοι φίλοι μας μάς πληροφορούν ότι υπάρχει ένα μηχάνημα που "παίρνει" αμέτρητα διαφορετικά παιχνίδια σε κασέτες! Να δείτε πώς το λένε... Αντάρι, Ανάρι, Πατάρι... Κάτι παραμύθια που λένε μερικοί μερικοί... Μα, τι μας θεωρούν και νομίζουν ότι θα πιστέψουμε τέτοιες ανοησίες;

Στη Βρετανία, ο "Θείος Clive", όπως ήδη αποκαλείται, τολμά και πάλι. Παρουσιάζει τον ZX-81, κάπως τροποποιημένο σε σχέση με τον ZX-80, με μερικές εκπληκτικές δυνατότητες: 1 KB μνήμης RAM (ζήτω!), κείμενο 32x24, γραφικά 64x44 pixels και επεξεργαστή τον τρομερό (για την εποχή) Z80. Με την ανάλυση που διαθέτει, απλοποιούνται πολλά πράγματα: Για παράδειγμα, το τετράγωνο και ο κύκλος είναι το ίδιο σχήμα.

Στην Ελλάδα, όσοι gamers δεν διαθέτουν "τηλεπαιχνίδια" στο σπίτι, παρηγοριούνται από τα πρώτα coin-ops. Θυμάστε τον ασπρόμαυρο πρόγονο του arcanoid; Είναι τα "τουβλάκια", το block buster game. Σε μία μεταγενέστερη έκδοσή τους, τα "τουβλάκια" γίνονται έγχρωμα! Πώς; Οχι, δεν χρησιμοποιούνται ακόμα chips γραφικών. Τα τουβλάκια γίνονται πολύχρωμα ανά ζώνες, με τη βοήθεια μίας χρωματιστής ζελατίνας, η οποία παρεμβάλλεται ανάμεσα στην οθόνη και στο χρήστη. Απλό και αποτελεσματικό. Γεννιέται έτσι ο πρώτος υπολογιστής με τέσσερα χρώματα on-screen!

1982

Ολοι καταλαβαίνουν ότι κάτι συμβαίνει. Η νέα τεχνολογία "βράζει" και τα περιοδικά που ασχολούνται με αυτήν δεν παύουν να δείχνουν φωτογραφίες από υπολογιστές οι οποίοι βρίσκονται πια πολύ κοντά μας, στα γραφεία και στις επιχειρήσεις! Συγχρόνως, αναφέρουν τις τελευταίες εντυπωσιακές εξελίξεις από το χώρο των υπολογιστών: Σύνθεση ομιλίας, δημιουργία εικόνων, επικοινωνία μεταξύ ανθρώπου και μηχανής.

Τα τεχνικά περιοδικά δημοσιεύουν ήδη "μαθήματα μικροϋπολογιστών", τα οποία εκείνη την εποχή μάλλον αποθάρρυναν τους αναγνώστες. Πολλά από αυτά ασχολούνταν με την "καθαρεύουσα" των computers, την assembly. Εδώ ακόμα δεν είχαμε αγγίξει υπολογιστή, πώς θα καταλαβαίναμε τους stack registers;

Συγχρόνως, μαθαίνουμε να κάνουμε πράξεις στο οκταδικό και στο δεκαεξαδικό σύστημα. Γιατί; Κάποτε θα μάθουμε.

Διαβάζουμε ξένες δημοσιεύσεις. Στην Ευρώπη, οι εξελίξεις προχωρούν πολύ πιο γρήγορα. Στη Βρετανία αρχίζει να εφαρμόζεται η πρώτη μορφή teletext, ένα σύστημα που χρησιμοποιείται σε περισσότερες από 120.000 κατοικίες.

Συγχρόνως, βελτιώνεται και το σύστημα Viewdata. Ενας κεντρικός υπολογιστής δίνει πληροφορίες μέσα από την

τηλεόραση, αντιδρώντας στις εντολές που του δίνει ο χρήστης μέσω του τηλεχειρισμού. Οι οπαδοί των υπολογιστών εδώ σκέφτονται πολύ σοβαρά να μεταναστεύσουν. Το αναβάλλουν για τέσσερα χρόνια, μέχρι τη δημιουργία του MUD.

Η Sinclair ανακοινώνει ότι ο ZX-81 υπάρχει σε περισσότερες από 400.000 οικογένειες σε όλο τον κόσμο. Το ρεκόρ πωλήσεών του θα δώσει θάρρος στον Clive, ο οποίος εκείνη την εποχή τελειοποιεί το διάδοχο του ZX-81. Ακριβώς 12 μήνες μετά την κυκλοφορία του προκατόχου του, τα κυκλώματα του ZX-Spectrum δέχονται τα πρώτα Volts.

Το μηχάνημα, λοιπόν, που έμελλε να δείξει το δρόμο στους home υπολογιστές (η λέξη home δεν υπάρχει ακόμα και ο ZX-81 θεωρείται προσωπικός υπολογιστής) αρχίζει να κυκλοφορεί στο εξωτερικό. Οι δυνατότητές του "αφήνουν πίσω" πολλούς υπολογιστές. Τα χρώματά του, ο ήχος του (μη μου πείτε "σιγά τον ήχο", γιατί οφείλω να σας θυμίσω ότι ο ZX-81 ήταν βουβός) και, κυρίως, η ευκολία στον προγραμματισμό του αποτελούν τρομερά ατού. Οι περισσότεροι "οπαδοί" βρίσκουν στο πρόσωπο (ή μάλλον στη motherboard) του Spectrum τον υπολογιστή των ονείρων τους. Αιματηρές οικονομίες ξεκινούν. Μην ξεχνάτε ότι το μηχάνημα αυτό κόστιζε τότε στο εξωτερικό 40.000 δρχ. (!) για τη version των 16 KB, ποσό-πονοκέφαλος για τους νεαρούς users της εποχής.

Οι εκπλήξεις συνεχίζονται, η μία μετά την άλλη. Στο Ζάππειο διοργανώνεται, στις 14 Ιουνίου, έκθεση υπολογιστών και ηλεκτρονικών εξαρτημάτων. Το σοκ ήταν μεγάλο για όσους βρέθηκαν εκεί τότε. Οι παίκτες του τένις με την τετράγωνη μπάλα και των hand-held games κοιτούν γύρω τους και δεν μπορούν να πιστέψουν. Στη μέση, ένας Apple II σχεδίαζε έγχρωμα γραφικά με ποιότητα και λεπτομέρεια που "τρελαίνουν" (μη γελάτε). Λίγο πιο πέρα, ο TI 99/4A της Texas Instruments δέχεται μία κασέτα και σε λιγότερο από ένα δευτερόλεπτο σχεδιάζει σχήματα και παίζει παιχνίδια! Η τιμή του όμως βρίσκεται στα ύψη: 48.000 δρχ. στη βασική μονάδα, χωρίς να λογαριάσουμε τις επεκτάσεις μνήμης, τις κασέτες που δέχεται και μερικά ακόμη.

Με αυτές τις σκοτεινές σκέψεις απομακρύνονται οι users από το περίπτερο, όταν ξαφνικά ακούνε τον TI να μιλάει! "Ε, αυτό πια πάει πολύ", σκέφτονται. Το όνειρό όλων μας - η μηχανή που σκέφτεται, τα ρομπότ. Ολα αυτά γυρίζουν στο κεφάλι όλων όσοι ακούνε τον TI να προφέρει με βαριά, μεταλλική βρετανική προφορά ό,τι πληκτρολογεί ο χειριστής του.

Δυο μήνες αργότερα, τον Αύγουστο, προβάλλεται στους κινηματογράφους της Ευρώπης η ταινία "Tron", η πρώτη ταινία που χρησιμοποιεί γραφικά αντί για σκηνικά και κοστούμια ηθοποιών. Οι εικόνες έμπαιναν στο φιλμ από έναν υπολογιστή της εποχής εκείνης, ο οποίος συνδύαζε τα γραφικά με το "αληθινό" background. Με άλλα λόγια, ήταν η γνωστή τεχνική του genlock, την οποία χρησιμοποίησε αργότερα η Amiga. Είναι η πρώτη φορά που ένας υπολογιστής χρησιμοποιείται για μία τέτοια περίπτωση. Χρησιμοποιούνται τα γνωστά στους σχεδιαστές CAD, graph-tables και light pens. Οσον αφορά στο hardware, οι υπολογιστές αυτοί χρησιμοποιούν για πρώτη φορά ολοκληρωμένα κυκλώματα μεγάλης κλίμακας ολοκλήρωσης (VLSI).

Παράλληλα, οι υπολογιστές αρχίζουν να σχεδιάζουν υπολογιστές, μέσω των κατάλληλων board designers. Ολα αυτά, βέβαια, από τους workstations της εποχής. Οι δυνατότητές τους δεν είναι καθόλου περιορισμένες. Οσοι έχουν δει το "Tron", θα θυμούνται τη μεγάλη ταχύτητα κίνησης των μοτοσικλετών-sprites στη σκηνή καταδίωξης της ταινίας. Οι γραφικές τους δυνατότητες ήταν περίπου αντίστοιχες με αυτές μίας Amiga, ενώ η ταχύτητα κίνησης των sprites έφτανε στα όρια των 16 bits game consoles. Καθόλου άσχημα δηλαδή, αλλά μιλάμε για workstations...

Την ίδια χρονιά, τέλος, μία ομάδα γιατρών στην Αμερική διαθέτει 7 εκατομμύρια δολάρια για τη χρηματοδότηση της δημιουργίας ενός υπολογιστή που έμελλε να αλλάξει ριζικά την κατάσταση στο χώρο αυτό. Ετσι, ο Jay Miner, ο Dave Morse και ο R.J. Mical αναλαμβάνουν την ανάπτυξη της Lorraine, που αργότερα θα μετονομαστεί σε Amiga 1000.

1983

Τα πρώτα καταστήματα υπολογιστών στην οδό Στουρνάρη αποτελούν γεγονός. Ο Spectrum έχει έρθει. Κυριαρχεί στις βιτρίνες των καταστημάτων, με οθόνες γεμάτες χρώματα και καλοσχεδιασμένα sprites. Πολλοί δεν θα ξανανοίξουν ποτέ πια το Atari του σπιτιού τους, που χρησιμοποιεί block graphics και έχει τόσο "απλοϊκά" παιχνίδια (μην ξεχνάμε ότι το Atari game system έχει γίνει στο μεταξύ best-seller σε όλο τον κόσμο). Οι κονσόλες δέχονται το πρώτο αποφασιστικό χτύπημα και οι υπολογιστές κερδίζουν τον πρώτο γύρο (αλλά όχι και το ματς).

Τα coin-ops πληθαίνουν με ανησυχητική, για τους γονείς, ταχύτητα. Λένε ότι η επιτυχία του "Space Invaders" ήταν τόσο μεγάλη, ώστε η ιαπωνική κυβέρνηση αντιμετώπισε έλλειψη από γιεν. Δημιουργείται ο όρος "shoot'em up". Μαζί με αυτά, η Atari παρουσιάζει τον ασπρόμαυρο πρόγονο του "One on One Basketball", ένα πολύ γρήγορο παιχνίδι, το οποίο, αντί για τα μέχρι τότε κουμπιά για κίνηση αριστερά και δεξιά, χρησιμοποιεί δύο μπάλες! Αργότερα, αυτές θα ονομαστούν trackballs. Η ταχύτητα είναι το βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού και η επιτυχία του προδιαγεγραμμένη. Ανεπίσημες πληροφορίες αναφέρουν ότι ο πρώτος σκόρερ του παιχνιδιού στη Θεσσαλονίκη ήταν ένας μελαχρινός Ελληνοαμερικανός, με κάπως παράξενη προφορά. (Λέτε;)

Στο προσκήνιο των "προσωπικών" (εσείς να το μεταφράζετε σε home) υπολογιστών εμφανίζεται μία άγνωστη στο χώρο εταιρία, με το όνομα Commodore. Ο Vic-20 είναι το μοντέλο με το οποίο πολλοί χρήστες θα κάνουν το ξεκίνημά τους στο computing.

Η Atari παρακολουθεί από κοντά τη μετάβαση των υπολογιστών από το γραφείο στο σπίτι. Κάνει στροφή,

Μια ιστορία θα σας πω...

εγκαταλείπει προσωρινά τις κονσόλες και παρουσιάζει τα μοντέλα Atari 400/800.

Τα πράγματα έχουν αρχίσει λίγο έως πολύ να ξεκαθαρίζουν. Για τους επαγγελματίες που θέλουν τον υπολογιστή τους σαν ένα εργαλείο δουλειάς, κατάλληλα είναι τα ακριβά, γρηγορότερα, αλλά χωρίς χρώματα και γραφικά computers: IBM PC, Newbrain, radio Shack. Οι χομπίστες που θέλουν να εξερευνήσουν τον υπολογιστή τους σε επιστημονικό επίπεδο ζητούν ένα computer που να τους γοητεύει. Ζητούν χρώματα, καλά γραφικά, ήχο και πλησιάζουν τους φθηνότερους "προσωπικούς" ZX-81, Spectrum, Vic-20, TI 99/4A και TRS-90. Ανάμεσα σε αυτές τις δύο βασικές ομάδες χρηστών, υπάρχει και μία ενδιάμεση κατηγορία από χομπίστες που μπορούν να διαθέσουν κάποια χρήματα. Αυτοί προτιμούν τους Apple II (ήδη παλιό μηχάνημα, καθώς πρωτοκυκλοφόρησε το 1977), IIe, την εμπροσθοφυλακή της τεχνολογίας BBC και τον Commodore 64, υπολογιστές οι οποίοι λόγω των πολύ καλών προγραμμάτων και των επίσης προχωρημένων δυνατοτήτων δεσπόζουν στο χώρο.

Ειδικά ο C64, εκείνη την εποχή ήταν ο μεγάλος βασιλιάς. Συγκέντρωνε όλα αυτά που έλειπαν από τους ανταγωνιστές του. Συγχρόνως, η Commodore τον εφοδιάζει με ένα περιφερειακό που μέχρι τότε αποτελούσε προνόμιο των επαγγελματικών συστημάτων: ένα disk drive των 5,25 ιντσών. Δέος και ίλιγγος καταλαμβάνουν τους "κασετοφωνόβιους" χρήστες κάθε φορά που βλέπουν το drive του C64 σε λειτουργία. Δυστυχώς, οι 60.000 δραχμές για την κεντρική μονάδα και οι 45.000 δραχμές για το drive δημιουργούν ένα σύνολο-εφιάλτη.

Εμφανίζεται ο πρώτος φορητός υπολογιστής, ο εύκολα μεταφερόμενος (ωχ, η μέση μου) Osborne 1. Εκκεντρικό μηχάνημα, προσφέρει δυνατότητες πολυτελείας και τις στριμώχνει σε ένα μικρό κουτί σε βάρος της οθόνης. Η οθόνη του είναι μόλις 5 ίντσες και μέσα σε αυτές απεικονίζονται 24 γραμμές των 52 χαρακτήρων. Οι χαρακτήρες είναι βέβαια λατινικοί, αλλά το μικρό μέγεθος της οθόνης μετατρέπει αυτόματα τα αγγλικά σε Γραμμική Β.

Την επιτυχία του Spectrum ζηλεύουν πολλοί. Ο Lynx (κάτι σαν τον TI 99/4A), ο Jupiter Ace (το μοναδικό μηχάνημα που αγνόησε την Basic και είχε στη ROM τη γλώσσα Forth!) και, λίγο αργότερα, ο Oric προσπαθούν να τον αντιμετωπίσουν.

Ο Clive δηλώνει ήσυχος και κυκλοφορεί τα ιδιοφυή microdrives. Ο αγώνας για την επικράτηση μεταξύ δύο σχεδόν όμοιων υπολογιστών, του Spectrum και του Oric-1, δίνει αφορμή για πολλές ειδήσεις. Σίγουρα ο Oric είναι πιο καλός στο hardware και πολύ φτηνός, αλλά το κοινό αγαπά τον Spectrum και οι εταιρίες τον υποστηρίζουν. Η Tangerine, μητέρα του Oric, αντιμετωπίζει ήδη οικονομικά προβλήματα, ενώ ο ίδιος ο Oric κατηγορείται για bugs και λάθη στη ROM. Το αμάρτημα είναι βαρύ και η καταδίκη σίγουρη.

Τον Απρίλιο πραγματοποιείται η 2η έκθεση υπολογιστών και ηλεκτρονικών εφαρμογών, Compel '83, ενώ και η Μηχανοργάνωση '83 τους περιλαμβάνει στα εκθέματά της.

Ηδη, στα περίπτερα βρίσκεται το δεύτερο τεύχος του "Computer Για Ολους", ενώ το Δεκέμβριο του 1983 το "Pixel" κάνει την παρθενική του εμφάνιση.

Στο μεταξύ, η ανάπτυξη της Amiga συνεχίζεται και στην έκθεση CES παρουσιάζεται ένα τεράστιο πρωτότυπο με καταπληκτικά, πολύχρωμα γραφικά και ήχο. Ο κόσμος δεν μπορεί να πιστέψει ότι αυτά που βλέπει προέρχονται από έναν υπολογιστή.

1984

Η τιμή του Spectrum πέφτει συνεχώς. Τώρα πια, μπορεί να τον αγοράσει κάποιος σε τιμή περίπου 30.000 δρχ. Καθόλου παράλογο λοιπόν το γεγονός ότι καταρρίπτει όλα τα ρεκόρ πωλήσεων: 500.000 κομμάτια έχουν πουληθεί μέχρι τώρα!

Συγχρόνως, ο BBC καθιερώνεται στα σχολεία της Αγγλίας και ο Apple IIe στα σχολεία όλου του υπόλοιπου κόσμου. Εδώ θα πρέπει να αποτίσουμε φόρο τιμής στην Apple, τη μητέρα των home υπολογιστών. Αν το 1977 οι Jobs και Woszniak δεν κατασκεύαζαν τον Apple II, οι σημερινοί υπολογιστές θα ήταν τελείως διαφορετικοί. Μπορεί ο Sinclair να έδωσε "υπολογιστές στο λαό", αλλά όλα ξεκίνησαν από την Apple.

Οι Ιάπωνες εισβάλλουν δυναμικά στην αγορά. Η Sanyo, η Sharp, η Panasonic, η Epson και η Sheikosha διαφημίζουν τα προϊόντα τους. Ταυτόχρονα, η Sony εγκαταλείπει το standard των 5,25 ιντσών. Στα εργαστήριά της, οι δαιμόνιοι σχιστομάτηδες στριμώχνουν τα ίδια δεδομένα σε 3,5 ίντσες. Η Hitachi προχωρά ακόμα ένα βήμα και στρογγυλεύει το νούμερο σε τρεις ίντσες.

Παράξενα περιφερειακά προσφέρουν παράλογες δυνατότητες σε μικρούς υπολογιστές: drive 5,25 ιντσών για τον ZX-81 (!), ψηφιοποιητές ομιλίας, robot arms - για τον Spectrum μάλιστα. Το drive του ZX-81 φορτώνει 8 KB μέσα σε δευτερόλεπτα. Η Atari θυμάται την παλιά της τέχνη και εξελίσσει την παιχνιδομηχανή της. Εμφανίζεται το πρώτο έξυπνο modem. Πολλά παράξενα ονόματα κάνουν την εμφάνισή τους στο χώρο: Enterprize, Dragon, Laser, Franclin Ace... Οι περισσότεροι προσπαθούν να αντιγράψουν κάποιο διάσημο όνομα (βλέπε Spectrum) και άλλοι τα καταφέρνουν ενώ άλλοι όχι.

Στην άλλη άκρη του Ατλαντικού, οι Jobs και Woszniak βγαίνουν από τα εργαστήριά τους κουρασμένοι. Κοιτούν τους υπόλοιπους υπολογιστές, χαμογελούν ειρωνικά και ανοίγουν διάπλατα τις πόρτες του εργαστηρίου στους δημοσιογράφους. Τα "τρελόπαιδα" τα κατάφεραν και πάλι. Στο τραπέζι βρίσκεται ο Apple Lisa. Αργότερα, θα ονομαστεί Macintosh. Οι δυνατότητές του είναι εκπληκτικές: CPU 68000, 1 MB RAM, οθόνη δώδεκα ιντσών, με ανάλυση 720x364 με δύο χρώματα. Χρησιμοποιεί εικόνες και σχέδια για την επικοινωνία με το χρήστη και, τέλος, συνοδεύεται από ένα μικρό πλαστικό κουτάκι. Η Apple το ονομάζει αυτό ποντίκι.

Στην έκθεση CES, τον Ιούνιο του 1984, παρουσιάζεται η πρώτη μορφή της A1000 με τα custom chips έτοιμα, η οποία και αυτή δημιουργεί πάταγο, ανάλογο με αυτόν του Apple

Lisa. Η εταιρία Hi-Toro του Miner και του Mical εξαγοράζεται από την Commodore.

Στο τέλος του 1984 εμφανίζονται μεμιάς οι περισσότεροι από τους υπολογιστές που θα κυριαρχήσουν στην αγορά Πληροφορικής. Είναι οι:

Macintosh της Apple
Amstrad CPC 464
Spectrum Plus
Sinclair QL
Spectravideo 328
Oric Atmos
Apple IIc

Σε γενικές γραμμές, η αγορά έχει βρει το δρόμο της. Ηδη, θα έχετε καταλάβει ότι περνάμε σε μία άλλη εποχή, καθώς τα ονόματα αυτής της χρονιάς θα καθιερωθούν και στο μέλλον. Επικρατεί βέβαια κάποια σύγχυση, μια και η συμβατότητα καλύπτει πολλά λειτουργικά συστήματα: CP/M, MS-DOS και το νεαρό τότε UNIX. Τα drives φιλοξενούν δισκέτες των 8, των 5,25, των 3,5 και των 3 ιντσών. Τίποτα δεν είναι ακόμα πολύ παλιό για να αντικατασταθεί και τίποτα δεν είναι πολύ νέο για να το εμπιστευτούμε.

1985

Ο όρος computer crime αρχίζει να κουβεντιάζεται ευρύτατα, μια και οι σχετικές περιπτώσεις υποκλοπής και hacking έχουν αρχίσει να πληθαίνουν επικίνδυνα.

Στην Αγγλία, ο θείος Clive αρχίζει να παθαίνει τις πρώτες του "κρίσεις". Ενώ ο QL αγωνίζεται να απαλλαγεί από τα ROM bugs, κυκλοφορεί το πρώτο Sinclair αυτοκίνητο ως ιδανική λύση ενάντια στη μόλυνση, στο κυκλοφοριακό χάος και στο ενεργειακό πρόβλημα. Οι κακές γλώσσες λένε ότι ούτε και αυτό το προϊόν του Clive προβλέπεται να έχει διακόπτη on/off και θα πρέπει να αποσυνδέεται ο κινητήρας από την μπαταρία για να σταματήσει. Αφήστε τους να λένε. Η μόνη διαδρομή που διανύει με επιτυχία το C5 είναι από το ...κακό στο χειρότερο. Μαζί και όλη η εταιρία του Sinclair.

Ο Amstrad CPC 464 ήδη θεωρείται ο βασιλιάς του 1985. Τα MSX προσπαθούν και ελπίζουν. Παρουσιάζεται ο Commodore 16 και ο Plus 4, αλλά η αγορά δείχνει να προτιμά μάλλον το πολύ software παρά το νέο hardware.

Το καλοκαίρι του 1985 παρουσιάζεται ο πρώτος home υπολογιστής, με 128 KB RAM: Είναι ο Commodore 128. Αν και θεωρείται πολύ καλό μηχάνημα, οι μέρες του ωστόσο είναι μετρημένες.

Σχεδόν ταυτόχρονα με τον C128, τον Ιούνιο του 1985 στο Lincoln Center της Νέας Υόρκης παρουσιάζεται η Amiga 1000. Ο πρώτος 32-bit υπολογιστής έχει τον Motorola 68000 στα 7,09 MHz στη θέση της CPU, 256 KB RAM, ενώ μπορεί να εμφανίσει 4.096 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη (!). Διαθέτει ακόμα το περίφημο chip blitter, για την παραγωγή άψογου animation και scrolling, ενώ φυσικά δεν απουσιάζει και το ποντίκι. Ολα τα παραπάνω είναι ασύλληπτα (τουλάχιστον για την εποχή εκείνη). Η Amiga 1000 αφήνει τους PCs και Apple της εποχής μίλια πίσω. Βέβαια, η τιμή της είναι σε απαγορευτικά επίπεδα για το μέσο χρήστη, ο οποίος αρχίζει για ακόμα μία φορά να κάνει όνειρα.

Αλλος ένας υπολογιστής που κάνει την εμφάνισή του το 1985 είναι ο Amstrad 6128. Είναι ο πρώτος home υπολογιστής με ενσωματωμένο disk drive 3 ιντσών. Ο CPC 6128 θα γίνει και αυτός best-seller σε σύντομο χρονικό διάστημα.

Το 1985 κλείνει με την απάντηση της Atari στην Amiga της Commodore. Ο Atari ST είναι γεγονός. Και εδώ δεσπόζει ο MC68000, drive, ποντίκι κ.λπ.

1986

Είναι η χρονιά του ST και των transputers. Η τεχνολογία προχωρά τόσο γρήγορα, ώστε ο χρήστης δεν είναι βέβαιος αν την επόμενη μέρα θα υπάρχουν οι ίδιοι υπολογιστές. Οι CPUs βάζουν τρεις λωρίδες κυκλοφορίας στα bus δεδομένων τους και γίνονται 32 bits. Τα transputers εκτελούν παράλληλη επεξεργασία και ο 80386 ανακοινώνεται από την Intel. Ομως, το ατύχημα του Challenger μας ξαναγυρνά στην πραγματικότητα.

Ο Spectum 128 παρουσιάζεται σαν μία απεγνωσμένη προσπάθεια από τη Sinclair. Θαύμα ή μπλόφα; Μάλλον το δεύτερο. Η Amstrad αγοράζει τη Sinclair. Η μητέρα των home micros δεν υπάρχει πλέον. Ο θείος Clive, γεμάτος ενέργεια, θα στραφεί με πείσμα στα σχέδια προχωρημένης τεχνολογίας. Αρχίζει η επανάσταση των compatibles. Ο Amstrad PC 1512 αρχίζει σιγά-σιγά να δελεάζει τους home users. Στο κάτω-κάτω, έχει πολλά προγράμματα και όσο για τα γραφικά του, δεν είναι και άσχημα.

Το 1 MB γίνεται πια προνόμιο των home users. Οι Sinclair-Amstrad (υπό κοινή μορφή πλέον) παρουσιάζουν τον Spectrum +2. Τα MSX προσπαθούν ακόμα... Η νέα σειρά ονομάζεται MSX 2 και, αν και επιμένουν στον Z80, έχουν αξιοζήλευτα γραφικά και ήχο.

1987

Είναι σίγουρα η χρονιά της Amiga. Κάτι οι φήμες, κάτι τα πράγματι έξοχα χαρακτηριστικά της προσδίδουν στην A1000 βασιλική αίγλη. Το Μάρτιο του 1987 παρουσιάζεται η Amiga 500, η οποία αναδεκνύεται σε ένα από τα πιο επιτυχημένα μοντέλα, καθώς και σε σημείο αναφοράς για τη μελλοντική βάση χρηστών της Amiga.

Ταυτόχρονα με την εμφάνιση της A500 παρουσιάζεται και η Amiga 2000, ένας από τους ακριβότερους υπολογιστές της εποχής. Την ίδια χρονιά, κυκλοφορεί το θρυλικό "Defender of the Crown", το οποίο προκαλεί πάταγο! Μόλις πριν από πέντε χρόνια, η Amiga θα ονομαζόταν graphics workstation, ενώ τώρα είναι home!

Ο Z88 δείχνει ότι ο Sir Clive Sinclair δεν καθόταν άπραγος τόσο καιρό, μολονότι δεν φαίνεται να προσγειώνεται στην

Μια ιστορία θα σας πω...

πραγματικότητα. Ο Z88 πάει καλά από πωλήσεις, αλλά κανείς δεν ξέρει το γιατί.

Ο Atari ST γίνεται Mega και αποκτά 2 και 4 MB RAM. Η Acorn, που ήταν υπεύθυνη για τον θρυλικό BBC, παρουσιάζει τον Αρχιμήδη, τον πρώτο home υπολογιστή με RISC επεξεργαστή. Ο ARM χτυπά στην καρδιά του Αρχιμήδη σε ασύλληπτες ταχύτητες για την εποχή.

Οι PCs γίνονται όλο και πιο δελεαστικοί, ντύνονται με home αμφίεση και με όπλο τον πλούτο του MS-DOS software αποσπούν πολλούς home users.

Η ελληνική αγορά Πληροφορικής αναπτύσσεται ραγδαία και τον Ιούνιο του 1987 πραγματοποιείται η πρώτη συναυλία του "Pixel", με αφορμή τα τελικά του διαγωνισμού Grand Prix III, στο γήπεδο του ΠΑΟ στη Λεωφόρο Αλεξάνδρας. 15.000 άνθρωποι δίνουν βροντερό παρόν για να ακούσουν το Λουκιανό Κηλαηδόνη, το Γιάννη Μηλιώκα, την Αγνή και τους Γιατρούς.

1988

Μία από τις πιο "νεκρές" περιόδους στην ιστορία των υπολογιστών.

Πολλοί κατηγορούν τους PCs, οι οποίοι επέβαλαν τον άχρωμο κόσμο τους σε home και business επίπεδο. Η τεχνολογία σταματά να προχωρά, τουλάχιστον στον τομέα των home, και όλοι - λίγο ή πολύ - είμαστε ικανοποιημένοι με τον 8088 (και τους λοιπούς συγγενείς) και τον 68000.

Η Amstrad-Sinclair παρουσιάζει τον Sinclair PC2000. Οι οπαδοί του Clive κουνούν το κεφάλι τους: αυτό δεν θα το έκανε ποτέ ο θείος...

Η Schneider παρουσιάζει ακόμα έναν home PC. Συγχρόνως, υποστηρίζονται ακόμα περισσότερο τα ήδη υπάρχοντα μηχανήματα. Περιφερειακά, όπως οι scanners και οι music digitizers (τεχνολογία-προνόμιο για λίγους μέχρι πριν από ελάχιστο καιρό), είναι πλέον στα χέρια όλων. Οι τιμές των 16-μπιτων μηχανημάτων πέφτουν συνεχώς, αλλά τα 8-μπιτα, σε πείσμα όλων, δεν βγαίνουν από το παιχνίδι λόγω software.

Για ακόμα μία χρονιά, το "Pixel" διοργανώνει συναυλία, με την ευκαιρία των τελικών του διαγωνισμού Grand Prix IV. Αυτή τη φορά συμμετέχουν οι Μπουλάς, Μηλιώκας, Πωλίνα και Αφροδίτη Μάνου. Τέλος, μία αξιόλογη ελληνική προσπάθεια αντικρίζει το φως της ημέρας. Ο υπολογιστής ΚΑΤ είναι ο πρώτος υπολογιστής που προσφέρει συμβατότητα PC/XT και Apple στο ίδιο μηχάνημα.

1989

Ενα από τα πιο σημαντικά γεγονότα που κλείνει τη χρονιά και τη δεκαετία είναι η έκρηξη των games consoles. Εδώ και καιρό, τα coin-ops ακολουθούν μία θυελλώδη πορεία εξέλιξης του hardware, η οποία έχει αφήσει πολύ πίσω τα home μηχανήματα. Οι κονσόλες έρχονται να καλύψουν το κενό. Αλλωστε, για να είμαστε ειλικρινείς, ποιος home user δεν ασχολείται με παιχνίδια; Εχει περάσει καιρός από τότε που οι υπολογιστές έκαναν για όλες τις δουλειές. Για ακόμα μία φορά, οι Ιάπωνες τρίβουν τα χέρια τους με ικανοποίηση. Η απόρθητη αγορά της Ευρώπης πέφτει. Αυτή τη φορά, το κρυφό όπλο είναι οι κονσόλες.

Το 1989 παρουσιάζεται η Sega MegaDrive στην Αμερική και ακολουθεί η Super Nintendo. Ομως, αυτή είναι και πάλι η χρονιά της Amiga. Η τιμή της A500 έχει πέσει πολύ και πλέον το όνειρο κάθε χρήστη γίνεται πραγματικότητα.

1990

Η console-mania εξαπλώνεται ταχύτατα και το MegaDrive έρχεται στην Ευρώπη. Η ιαπωνική μάχη μεταξύ Sega και Nintendo μόλις αρχίζει. Στην Ελλάδα, η αγορά κυριαρχείται από την A500 και τον Atari ST, ενώ οι PCs εξοπλίζονται με VGA κάρτες και με τον 80286. Από το εξωτερικό έρχονται πληροφορίες για τα Windows, που θα προσφέρουν (επιτέλους) ένα γραφικό user interface στους PCs του MS-DOS. Η Microsoft προσπαθεί να μιμηθεί το λειτουργικό σύστημα της Amiga και των Apple, αλλά μάλλον δεν καταφέρνει και πολλά πράγματα.

Παρουσιάζεται επίσης η Amiga 3000 με τον 68030, το νέο AmigaOS 2 και SCSI interface. Η Atari παρουσιάζει τον STE, που όμως εμφανίζει πολλά προβλήματα συμβατότητας, καθώς και τη φορητή κονσόλα Lynx. Τα 8 bits home στέκονται ακόμα στην αγορά, αλλά αργοσβήνουν. Το "Pixel" ετοιμάζει την πρώτη τηλεοπτική εκπομπή σχετικά με τα computer games. Αν θυμάμαι καλά, την παρουσίαζε ο Αντώνης Λεκόπουλος στην ΕΡΤ 2.

1991

Ενώ η Amiga και ο Atari δίνουν σκληρές μάχες για να επικρατήσουν στην αγορά, οι PCs ετοιμάζουν πυρετωδώς την επίθεσή τους. Παρουσιάζονται τα Windows 3.1 και κανείς δεν μπορεί να προβλέψει τη μελλοντική επιτυχία τους, καθώς και το ότι θα αποτελέσουν τη βάση για την αλματώδη επέκταση των PCs παντού. Αυτή τη χρονιά, παρουσιάζεται και ο Αρχιμήδης 3000 που είχε compact μορφή, ώστε να μοιάζει με την Amiga/Atari. Ο επεξεργαστής του φτάνει τα 4 MIPS, αλλά η τιμή του δεν μπορεί να πέσει κάτω από τις 200.000 δρχ.

Τα CD-ROMs αρχίζουν να κάνουν δειλά-δειλά την εμφάνισή τους. Το MegaDrive CD και το CDTV της Commodore είναι από τα πρώτα μηχανήματα με οπτικό δίσκο. Το CDTV είναι η πρώτη home multimedia πλατφόρμα και στην "καρδιά" του υπάρχει μία Amiga 500. Η πρώτη multimedia εφαρμογή, με το όνομα "Compton's Multimedia Encyclopedia", κάνει την εμφάνισή της. Τη χρονιά αυτή, παρουσιάζεται και το Game Gear από τη Sega, καθώς και η A500 Plus. Η A500 Plus έχει νέο chipset (ECS) και το AmigaOS 2.04. Ολοι οι home της χρονιάς αυτής αποκτούν εξομοιωτές PC, προκειμένου να μπορέσουν να προσελκύσουν περισσότερους αγοραστές.

Το Σεπτέμβριο του 1991, το "Pixel" αλλάζει σχήμα, λογότυπο και, γενικά, εμφάνιση. Μία αλλαγή που δεν θα κρατήσει και πολύ...

1992

Μπορεί η Amiga να έχει κερδίσει πλέον τη μάχη από τον Atari, αλλά όλα δείχνουν ότι οι δύο εταιρίες δεν έχουν καταλάβει ότι ο μεγάλος "εχθρός" τους είναι οι PCs. Η Commodore αρχίζει να κάνει ένα σωρό λάθη επιλογών. Ενώ είχε σταματήσει η παραγωγή της A500 και η A500 plus είχε πάρει τη θέση της, παρουσιάζεται ξαφνικά η Amiga 600. Κανείς δεν καταλαβαίνει τι θέλει τελικά να πετύχει η Commodore με αυτό το μηχάνημα. Οι χρήστες που μόλις είχαν αγοράσει την A500 plus παθαίνουν νευρικό κλονισμό, μια και η A600 κοστίζει αρκετά φτηνότερα.

Στο χώρο των 16 bits κονσολών, το MegaDrive και η SNES έχουν καθιερωθεί ως οι απόλυτες παιχνιδομηχανές και αρχίζουν να απειλούν έντονα την Amiga. Το Φεβρουάριο του 1992, η CompuLink βγαίνει on-line και αρχίζει τα βήματά της στο μαγευτικό κόσμο των virtual επικοινωνιών. Τα modems έχουν ταχύτητες 1.200 και 2.400 bps και, εκτός από σπάνια, είναι και πανάκριβα. Το καλοκαίρι του ίδιου χρόνου παρουσιάζεται το CD-i της Philips. Η τεχνολογία στο χώρο των PCs κάνει άλματα και κάθε χρόνο παρουσιάζονται νέοι επεξεργαστές, ενώ τα Windows 3.1 γίνονται standard.

1993

Από εδώ και πέρα, η τεχνολογία στον ευρύτερο χώρο των ηλεκτρονικών προϊόντων στην κυριολεξία καλπάζει. Από πού να αρχίσει κανείς;

Παρουσιάζονται η Amiga 1200 και η Amiga 4000 με το AGA chipset και το AmigaOS 3. Η A1200 έμελλε να είναι το τελευταίο, αλλά και το πιο επιτυχημένο μοντέλο της Commodore.

Οι επεξεργαστές της Intel παρουσιάζονται ο ένας μετά τον άλλο και μαζί τους εμφανίζονται νέες κάρτες γραφικών και ήχου, καθώς και σκληροί δίσκοι που θέτουν τη βάση για τη μετέπειτα εξέλιξη των PCs σε τέλειες παιχνιδομηχανές.

Στο χώρο των coin-ops, αρχίζουν να εμφανίζονται παιχνίδια-θρύλοι, όπως το "Virtua Fighter". Οι 16 bits κονσόλες αρχίζουν να φτάνουν στα όριά τους και ο μόνος εκπρόσωπος των 8 bits είναι η Sega Mastersystem.

Ο Atari ST έχει σχεδόν εξαφανιστεί από την αγορά και η Commodore παρουσιάζει την πρώτη 32 bits κονσόλα: το CD32. Το CD32 είναι στην ουσία μία A1200 με CD-ROM και πραγματοποιεί αρκετά εντυπωσιακή είσοδο στην αγορά, αλλά δυστυχώς από εκεί και πέρα δεν θα καταφέρει κάτι σπουδαίο, μια και δεν θα υποστηριχθεί - όσο χρειάζεται - από τις εταιρίες software.

Το CD32 κρατά για λίγο καιρό τα σκήπτρα στο χώρο των 32 bits consoles, καθώς τον Οκτώβριο του 1994 παρουσιάζεται το 3DO από την Panasonic. Είναι η πρώτη κονσόλα με RISC επεξεργαστή και CD-ROM και όλοι παίρνουμε μία γεύση από το τι μας περιμένει στο μέλλον.

1994

Η χρονιά αυτή θα φέρει την πτώση της Commodore. Το Μάιο του 1994, η εταιρία ανακοινώνει πτώχευση και βγάζει στο σφυρί την Amiga. Η όλη διαδικασία της πώλησης θα κρατήσει ένα χρόνο και αυτό θα αποτελέσει την αιτία να εγκαταλείψουν την πλατφόρμα πολλοί από τους Amiga users. Η A1200 εξαφανίζεται από τα καταστήματα, αλλά η ζήτηση παραμένει υψηλή. Ετσι, οι μεταχειρισμένες A1200 φτάνουν ακόμα και τις 150.000 δρχ.! Βέβαια, η αγάπη των Amiga users για τον υπολογιστή τους διατηρεί την υποστήριξη - και από τις εταιρίες software και από τους ίδιους τους χρήστες - σε υψηλά επίπεδα.

Αυτή τη χρονιά, στο χώρο των 32 bits consoles γίνεται κοσμογονία, καθώς παρουσιάζονται το Playstation από τη Sony και το Saturn από τη Sega. Και τα δύο μηχανήματα έχουν τεράστιες δυνατότητες δημιουργίας και χειρισμού 3D γραφικών, ενώ αφήνουν όλους με ανοιχτό το στόμα.

Οι PCs έχουν πλέον εξοπλιστεί με την τελευταία λέξη της τεχνολογίας και αρχίζουν να "τραβάνε" όλο και περισσότερο κόσμο που θέλει να ασχοληθεί με παιχνίδια. Ετσι, πλέον, ο νεαρός χρήστης που κάνει τα πρώτα του βήματα στο χώρο των υπολογιστών έχει στα χέρια του έναν υπολογιστή με μεγάλη ισχύ, τρομερά γραφικά και ήχο, αν και βέβαια όλα αυτά έχουν το αντίτιμο της υψηλής τιμής και της πολυπλοκότητας.

Την ίδια χρονιά, μπαίνει και το Internet στη ζωή μας. Αυτός ο τεράστιος εικονικός κόσμος είναι πλέον διαθέσιμος για το μέσο χρήστη, μια και οι BBSs, η μία μετά την άλλη, προσφέρουν πρόσβαση στο Internet. Οι τιμές των modems έχουν πέσει πολύ και μπορεί κάποιος να αγοράσει ένα modem 14.400 bps με 40.000 δρχ.

1995

Το Μάιο του 1995 ανακοινώνεται η εξαγορά από τη γερμανική εταιρία ESCOM της Commodore και η δημιουργία μίας νέας εταιρίας, της Amiga Technologies. Η Amiga Tech τηρεί τις υποσχέσεις της και τον Οκτώβριο του 1995 καταφέρνει να παρουσιάσει "νέα" μοντέλα A1200 και A4000 Tower.

Οι PCs έχουν αποκτήσει Pentium και τα CD-ROMs γίνονται standard, καθώς πλέον όλες οι εφαρμογές και τα παιχνίδια για PCs διατίθενται σε έναν ή περισσότερους ασημένιους δίσκους.

Στην Ελλάδα, κάνουν την εμφάνισή τους το Saturn και το Playstation, σε πιο λογικές τιμές από αυτές του 1994. Μαζί με το 3DO, μονοπωλούν την αγορά των game consoles.

Μια ιστορία θα σας πω...

Βέβαια, το MegaDrive και το SNES στέκονται ακόμα αρκετά καλά, αφού διαθέτουν τεράστιο αριθμό χρηστών.

Η Nintendo ανακοινώνει τη νέα 64 bits κονσόλα της, με το όνομα N64, ενώ η Panasonic αγοράζει από τη 3DO τα δικαιώματα της τεχνολογίας M2, που θα φέρει τα arcades σπίτι μας.

Το Internet έχει εξαπλωθεί παντού. Το ίδιο το Δίκτυο - και, συγκεκριμένα, ο World Wide Web - έχει γίνει ένα πανίσχυρο εργαλείο ανεύρεσης πληροφοριών κάθε είδους. Οι Internet providers στην Ελλάδα αυξάνουν με γεωμετρική πρόοδο, με την CompuLink και την Hellas On Line να συγκεντρώνουν τους περισσότερους χρήστες.

Αλλο ένα σημαντικό γεγονός στο χώρο των PCs είναι η εμφάνιση των Windows 95. Η Microsoft παρουσιάζει ένα αυτόνομο λειτουργικό σύστημα, το οποίο και πάλι προσπάθησε να μιμηθεί - σχετικά ανεπιτυχώς - το Workbench της Amiga και το System 7.x των Apple, ιδιαίτερα στον τομέα του pre-emptive multitasking.

Στην πράξη, τα Windows 95 αποδεικνύονται πολύ δύσκολα κατά την εγκατάσταση από το μέσο χρήστη, ενώ απαιτούν και πανίσχυρο hardware. Αυτό έχει ως συνέπεια την πτώση των τιμών, όπως έγινε για παράδειγμα με τα chips της RAM.

1996

Οι PCs έχουν καταλάβει παραπάνω από το 70% της παγκόσμιας αγοράς, με τη Microsoft και την Intel να κρατούν τα ηνία. Η ηλεκτρονική τεχνολογία αναπτύσσεται ραγδαία και η προσφορά σε PCs έχει αυξηθεί επικίνδυνα. Με την είσοδο του Internet στη ζωή μας, τα ήδη πολύπλοκα hardware και software των PCs γίνονται ακόμα πιο πολύπλοκα.

Η πτώση στις πωλήσεις των PCs που άρχισε το 1995 θα συνεχιστεί και το 1996. Οι PCs, "ζηλεύοντας" τις εκπληκτικές δυνατότητες των 32 bits κονσολών, αποκτούν ειδικευμένες 3D κάρτες και σχεδόν όλες οι μεγαλύτερες εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών για consoles παρουσιάζουν εκδόσεις για τα PCs, αυξάνοντας ακόμα πιο πολύ την γκάμα των παιχνιδιών τους, αλλά φυσικά και το κόστος.

Η Amiga περνάει ακόμα μία δοκιμασία, καθώς για ακόμα μία φορά η μητρική εταιρία της έχει πρόβλημα. Ετσι, για δεύτερη φορά η Amiga πρόκειται να πωληθεί, τώρα πλέον στην αμερικανική VIScorp, η οποία κατασκευάζει set-top boxes.

Στο χώρο των consoles, οι δύο κύριοι ανταγωνιστές - Sony και Sega - αναμένουν την είσοδο στο χώρο του N64 της Nintendo και, αργότερα, του M2 της Panasonic.

Τα παιχνίδια, τόσο στο χώρο των PCs όσο και στο χώρο των consoles, έχουν πλέον τρισδιάστατη δράση, με τρομερά, ψηφιοποιημένα γραφικά και ήχο, ενώ ημέρα με την ημέρα πλησιάζουν την ποιότητα των arcades.

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Ολες οι μεγάλες εταιρίες στο χώρο της ηλεκτρονικής βιομηχανίας ενώνουν τις δυνάμεις τους, ώστε να παρουσιάσουν νέες τεχνολογίες που θα είναι συμβατές μεταξύ τους. Αυτό έχει πλεονεκτήματα, αλλά και μειονεκτήματα. Οσο μειώνεται ο ανταγωνισμός μεταξύ των εταιριών, τόσο οι τιμές δεν θα πέφτουν εύκολα, μια και θα υπάρχει το λεγόμενο ολιγοπώλιο, αλλά θα παρουσιάζονται νέα προϊόντα υψηλής τεχνολογίας και ποιότητας.

Οι εταιρίες κατασκευής υπολογιστών, έχοντας πάρει το μάθημά τους, θα παρουσιάσουν PCs που θα είναι φιλικοί και στον πιο αδαή χρήστη, ενώ θα έχουν πολλαπλές δυνατότητες.

Οι λεγόμενοι home PCs θα έχουν αναπτυγμένες τηλεπικοινωνιακές δυνατότητες, εφόσον το Internet σε λίγο καιρό θα έχει γίνει τρόπος ζωής, ενώ θα ολοκληρώνουν όλους τους τομείς home διασκέδασης με έναν αρκετά απλό τρόπο.

Οι τιμές των υπολογιστών, αλλά και των περιφερειακών τους, πέφτουν με πολύ γρήγορο ρυθμό, ως συνέπεια της ταχύτατα αναπτυσσόμενης τεχνολογίας. Δεν αποκλείεται σε μερικά χρόνια να δούμε έναν Sun ή έναν Silicon Graphics να χαρακτηρίζονται home υπολογιστές!

Ο χώρος των game consoles θα ακολουθήσει την ίδια συνταγή και, πλέον, τα 64 bits μηχανήματα θα προσφέρουν arcade δυνατότητες σε όλους και σε πολύ χαμηλή τιμή. Ολες οι game consoles θα μπορούν να έχουν πρόσβαση στο Internet και με την είσοδο του Digital Video Disk θα περάσουμε στον κόσμο της εικονικής πραγματικότητας. Το μέλλον της Amiga ακούει στο όνομα RISC.

Εφόσον μέσα στο 1997 παρουσιαστεί η RISC Amiga με τις δυνατότητες που πρέπει να έχει, τότε θα μπορέσει να σταθεί άνετα στις εξειδικευμένες αγορές, οι οποίες κυριαρχούνται σήμερα από τους Silicon Graphics και τους PCs. Γιατί, αν το - ίσως - καλύτερο λειτουργικό σύστημα στο χώρο των υπολογιστών αποκτήσει και πανίσχυρο hardware, τότε όλα θα γίνουν πολύ απλά.

Κάπως έτσι έγιναν τα πράγματα στα 16 χρόνια αυτής της αναδρομής. Ολα όσα συνέβησαν τα τελευταία 13 χρόνια θέλουμε να πιστεύουμε ότι καλύφθηκαν από το "Pixel" αρκετά λεπτομερώς.

Τέλος, θα ήθελα να προτρέψω τους γονείς των παιδιών που θέλουν να ασχοληθούν με τους υπολογιστές να τα αφήσουν να ασχοληθούν με αυτό που τους αρέσει.

Οι υπολογιστές σε μερικά χρόνια θα έχουν κυριαρχήσει παντού. Η εξοικείωση και η πείρα που θα αποκτήσουν θα είναι ένα πολύ μεγάλο ατού για ένα επιτυχημένο μέλλον.

Videopolis
CONSOLE CLUB

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ

ΑΙΓΑΙΟΥ 96, Ν. ΣΜΥΡΝΗ 171 24, ΤΗΛ & FAX.: 9350527
ΑΝΟΙΚΤΑ ΚΑΘΕ ΜΕΡΑ ΕΚΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΗΣ
ΑΠΟ 10.30-15.00 ΚΑΙ 17.30-22.30



MEGA DRIVE
29.900 Μετρ.
ή 15.000 + 3x5.500

MEGA DRIVE 2 + PAD: 29.900
MEGA DRIVE (MTX) + PAD + GAME: 24.900
NOMAD: ΤΗΛ.
32 X: ΤΗΛ.
MEGA MASTER: 4.700
COMP. PRO 6 BUTTON PAD: 3.850
MULTIPLAYER: 12.000
SCART CABLE: 2.900
AC/DC ADAPTOR: 4.900

ROAD RASH (MTX): 9.000
JAMES POND II: 8.000
SONIC: 4.500
WONDERBOY: 7.500
TOY STORY: 21.900
TAZ IN ESCAPE FROM MARS: 10.500
EARTHWORM JIM 2: 22.500
EX-MUTANTS: 6.500
SONIC COMPILATION 1+2: 10.500
SUPERMAN: 5.900
TOTAL FOOTBALL: 18.900
ROCK'N'ROLL RACING: 10.900
JURASSIC PARK: 8.500
D. ROBINSONS COURT: 10.500
WRESTLE WAR: 7.900
PHANTOM 2040: 20.500
ZOMBIES: 7.500
MEGA TURICAN: 15.500
DUFFY DUCK IN HOLYWOOD: 20.500
FEVER PITCH SOCCER: 9.000
FIFA 96: 25.900
LOTUS TURBO: 8.000
MARSUPILAMI: 19.500
LIGHT CRUSADER: 21.500
POWER RANGERS THE MOVIE: 19.900
MICROMACHINES 96: 17.900
MORTAL KOMBAT 3: 19.900
PAWS OF FURY: 10.500
DYNAMITE HEADDY: 11.900
STRIDER: 7.500
NBA ACTION 95: 19.950
PRIMAL RAGE: 22.900
JAMES POND 3: 9.500
AERO THE ACROBAT: 13.500
ROCKET KNIGHT ADVETURES: 9.000
BATMAN FOREVER: 18.900
PITFALL: 12.900
NCAA FINAL FOUR: 7.500
PSYCHO PINBALL: 17.500
NBA JAM T.E.: 15.500
RED ZONE: 18.500
SUB TERRANIA: 9.500
SOLEIL: 21.900
BLOODSHOT: 17.900
CHUCK ROCK 2: 9.000

WRESTLEMANIA RAW: 19.500
SPIDERMAN: 21.500
NBA JAM: 8.900
SUPER STREET FIGHTER: 16.500
SUPER KICK OFF: 7.500
CARMEN SANDIEGO: 4.500
ETERNAL CHAMPION: 9.900
SKELETON CREW: 9.900
TOKI: 6.000
MADDEN: 9.500
OLYMPIC GOLD: 7.500
ULTIMATE SOCCER: 8.500
ROAD RUSH: 11.500

GAME GEAR

GAME GEAR + GAME: ΤΗΛ.
ACTION CASE: 7.900
ZIP BAG: 8.700
MASTER GEAR: 2.700

JAMES POND 2: 5.500
COLUMNS: 2.500
F-1: 8.900
BONKERS: 8.000
DYNAMITE HEADDY: 9.500
TAZ IN ESCAPE FROM MARS: 9.900
LEADER BOARD: 5.000



SUPER NES

SUPER NES + PAD: 26.900
S. NES PAD COMP. PRO: 3.850
S. NES CONVERTED: ΤΗΛ.
SCART: 4.650
TURBO JOYPAD: 3.900
MULTIPLAY ADAPTOR: 10.500
SUPER NES CONTROLLER: 4.900

ILLUSION OF TIME: 11.500
TRUE LIES: 17.500
PRIMAL RAGE: 11.500
NBA LIVE '95: 17.900
SUPER R-TYPE: 10.900
DONKEY KONG: 18.900
FLASH BACK: 8.900
S. CASTLEVANIA III: 9.500
SUPER SOCCER: 6.900
YOGI BEARS: 12.500
DONKEY KONG COUNTRY 2: 25.900
SUPER METROID: 9.900
FINAL FIGHT 3 (US): 21.900
PHANTOM 2040: 20.500
ZOOP: 18.500
TOTAL CARNAGE: 8.500
FEVER PITCH SOCCER: 12.900
CAPTAIN COMMANDO: 23.900
BATMAN FOR EVER: 21.500
PITFALL: 15.000
RISE OF THE ROBOTS: 12.500
SUPER MARIO WORLD: 13.000
CHAOS ENGINE: 18.900

HEBEREKES POPOITO: 16.900
YOSHI'S ISLAND: 17.900
DESERT FIGHTER: 15.500
DOOM: ΤΗΛ.
INT. SUPER STAR SOCCER DELUXE: 22.900
WEAPON LORD: 20.900
EARTHWORM JIM 2: 26.500
TURBO TOONS: 16.900
SMASH TENNIS: 8.000
POP TWIN BEE: 8.500
KILLER INSTINCT: 19.900
EQUINOX: 13.500
UNIRALLY: 20.900
STARWING: 12.500
SUPER PINBALL: 12.500
SLAMMASTERS (AMEP): 19.900
KID KLOWN: 11.500
PAWS OF FURY: 14.900
ZOOL: 11.000
WRESTLEMANIA RAW: 19.000
MEGA MAN-X: 21.500
MICROMACHINES: 15.900
RISE OF THE ROBOTS: 7.500

SEGA CD

BLACK HOLE: 5.500
JURASSIC PARK: 4.900
NHL '94: 4.900

32X

32X (MTX): ΤΗΛ.
SPACE HARRIER: 13.500
METAL HEAD: 15.950
TOUTCHMAN CONTEST: 3.000

GAME BOY

GAME BOY + GAME (NO BOX): 12.500
4 PLAYER ADAPTOR + F1: 6.000
CARRY CASE: 4.000
POWER PAK: 3.700
AC/DC ADAPTOR: 1.700

TURTELS: 5.000
TRAVEL GUIDE: 3.900
RACING FIGHTERS: 6.000
STREET FIGHTER II: 11.500
DUCK TALES: 5.500
SUPER RC PRO AM: 7.000
JUDGE DRED: 11.000
TRUE LIES: 8.500
BAD'N'RAD: 5.900
JURASSIC PARK 2: 11.000
PRIMAL RAGE: 12.500
MOTOCROSS MANIACS: 4.500
NEMESIS: 6.500
MAGNETIC SOCCER: 5.000
LEMMINGS THE TRIBES 2: 8.900
WORLD CUP: 5.000
TETRIS: 4.000
BATMAN FOREVER: 13.500
KILLER INSTINCT: 8.900
PRINCE OF PERSIA: 4.900
REVENGE OF GATOR: 4.500

VIRTUAL BOY

VERTICAL FORCE: 10.950
JACK BROS: 10.950
TELEERO BOXER: 10.950
PINBALL GALLACTIC: 10.950
MARIO TENNIS: 12.500

3 DO

SPEEDPAD 3DO: 10.900
PAD SNES CONVERTER: 6.600

BATTLE SPORT: 22.900
PHOENIX 3: 23.500
FLYING NIGHTMARE: 21.900
DOOM: 22.500
PRIMAL RAGE: 20.950
SOCCER KID: 8.500
BATTLE CHESS: 5.900
SUPREME WARRIOR: 8.500
REAL PINBALL: 7.900
POWERS KINGDOM: 7.900
SLAYER: 18.900
FIFA INT. SOCCER: 9.900
KILLING TIME: 22.900
STARBLADE: 7.500
DEMOLITION MAN: 17.900
SAMURAI SHODOWN: 19.900
SHOCK WAVE: 12.900
THEME PARK: 16.900
ANOTHER WORLD: 9.900
STAR CONTROL 2: 16.900
IRON ANGEL: 12.900
BURNING SOLDIER: 15.900
CRASH'N'BURN: 11.900
SHADOW WAR: 14.900
MEGARACE: 16.900
QUARANTINE: 15.900
SUPER MODELS: 11.900



SATURN
109.900 Μετρ.
ή 59.900 + 3x18.500

SATURN + GAME: 118.500
SATURN: 109.900
TIMONI: 26.500
FULL MOTION VIDEO: ΤΗΛ.
ACTION REPLAY: ΤΗΛ.
ADAPTOR: 8.900
JOYPAD COMP. PRO: 4.500
TURBO JOYPAD: 5.500
ΚΑΛΩΔΙΟ ΠΡΟΕΚΤ.: 2.900
TV ADAPTOR: 2.700
RF CONVERTER: 4.500

D: 23.500
FIFA 96 (US): 20.900
BUG: 19.900
MYST: 19.900
MORTAL KOMBAT 2 (US): 17.900
BREAK THROUGH (I): 19.900
BLACK FIRE (I): 22.900
VIRTUA FIGHTER 2: 24.900
OUTLAWS (I): 15.500
SEGA RALLY: 22.900
CENTER RING BOXING (US): 24.900

DARK LEGENDS (US): 22.500
VIRTUA FIGHTER: 8.900
VICTORY GOAL: 20.500
RACE DRIVIN (I): 14.000
RAYMAN (US): 22.500
SHINOBI LEGIONS (US): 20.900
OFF WORLD INTERCEPTOR (US): 19.900
CYBER SPEEDWAY (US): 24.900
SIM CITY 2000 (US): 20.900
CLOCK WORK KNIGHT 2 (I): 14.000
X-MAN: 22.500
WING ARMS (US): 19.500
GEX (US): 17.950
WIPEOUT: 20.500
TOSHINDEN: 20.500
CLOCK WORK KNIGHT: 18.900
SHINOBI X: 14.900
FIFA 96: 21.500
SLAM DUNK: 20.500



PLAYSTATION
106.900 Μετρ.
ή 59.900 + 3x17.500

PLAYSTATION ΕΥΡ. & CD: 106.900
ΚΑΛΩΔΙΟ ΠΡΟΕΚΤ.: 2.900
JOYPAD: 6.900
ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ: 8.350
PSX JOYSTICK: 13.500
SONY PAD: 10.400
MOUSE: 10.500

STARBLADE: 17.900
LONE SOLDIER: 15.900
GAME DAY: 17.950
TOTAL NBA '96: 17.950
RIDGE RACER REV.: 17.950
ADIDAS SOCCER: 17.950
WING COMMANDER III: 20.500
ZERO DIVIDE: 16.500
REVOLUTION X: 21.500
AGILE WARRIOR: 20.500
MAGIC CARPET: 20.500
NBA IN THE ZONE: 21.500
ALIEN TRILOGY: 20.500
ROAD RASH: 20.500
MICKEY WILD ADV.: 17.950
HI - OCTANE: 20.500
GOAL STORM: 20.500
DEFCON 5: 17.950
KRAZY IVAN: 16.900
X-COM ENEMY: 17.900
CYBERSLEED: 15.900
WARHAWK: 17.900
TWISTED METAL: 17.900
ASSAULT RIGS: 17.900
DOOM: 18.500
EXTREME GAMES: 16.900
LOADED: 15.500
DISC WORLD: 17.900
MORTAL KOMBAT 3: 19.500
3D LEMMINGS: 17.900
AIR COMBAT: 16.500
NOVASTORM: 19.900
DESTRUCTION DERBY: 16.900
KILEAK THE BLOOD: 16.900
WIPEOUT: 17.500
RIDGE RACE: 17.900
TOSHINDEN: 18.500
JUMPIN FLASH: 19.900
TEKKEN: 17.500
PHILOSOMA: 17.950

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ

CDI GAMES

FULL MOTION VIDEO: 57.900
RISE OF THE ROBOTS: 15.500
EARTHCOMMAND: 14.900
BACKGAMMON: 7.900
WORLD OF GAMBLING: 12.900
STRIKER PPO: 14.900
INCA: 20.900
CHAOS CONTROL (DV): 9.500
STORY MACHINE: 8.500
MYSTIC MIDWAY: 15.500
PINBALL: 11.500
LEMMINGS: 12.900
APPRENTICE: 17.900
SPACE ACE (DV): 20.900
HOTEL MARIO: 8.900
DRAGONS LAIR II (DV): 21.900
ZELDA: 13.500
BURNCYCLE: 9.500
CAESARS BOXING: 24.900
FAMILY GAMES: 15.900
ZELDA: 12.900
WORLD OF BOXING: 22.500
MYSTIC MIDWAY: 5.900
LASER LORDS: 5.900
RISING SUN: 5.900
SPEEDWAY THE ULTIMATE: 6.900
VOYEUR: 8.900
ALIENGATE: 6.900

CDI ΤΑΙΝΙΕΣ - ΜΟΥΣΙΚΑ ΔΙΑΦΟΡΑ

PAVAROTTI-CARRERA: 5.500
INTERSECTION: 9.900
E. CLAPTON: 5.900
JAZZ GIANTS: 7.900
JAMES BROWN: 5.900
BEVERLY HILL'S CUP 3: 8.900
TOP GUN: 5.500
BLACK RAIN: 7.500
NOW APOCALYPSE: 5.900
GHOST: 5.500
PLAYBOY MASSAGE: (ΕΡΩΤ.): 7.900
FOOTBALL HISTORY: 13.900
COMPTONS ENCYCLOPEDIA: 8.900
BON JOVY: KEEP THE FAITH: 5.900
PINK FLOYD: DELICATE SOUND: 5.950
PINK FLOYD: WALL: 5.900
QUEEN: GREATEST: 5.900
U2: RATTLE AND HUM: 5.500
CURE: SHOW: 5.500
SADE: PROMISE LOVE: 5.500
TINA TURNER: BEST: 5.900
D. BOWIE, VIDEO COLL: 5.900

ΟΛΕΣ ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΙΚΕΣ ΜΕ ΦΠΑ 18%



ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ ΣΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ



PHOTO CD
ΤΩΡΑ ΟΙ ΑΓΑΠΗΜΕΝΕΣ ΣΑΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ ΣΕ CD
100 ΦΩΤΟ 17.900

ΣΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ VIDEO CLUB ΚΑΙ ΔΙΣΚΑΔΙΚΟ (ΜΕ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ)

ΚΟΥΠΟΝΙ ΕΚΠΤΩΣΗΣ
ΜΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ:
1) ΕΧΕΤΕ ΕΚΠΤΩΣΗ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΤΗΣ ΜΕΤΡΗΣΗΣ ΚΑΣΕΤΑΣ 1000 Δρχ.
Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΙΣΧΥΕΙ ΜΕΧΡΙ 10 ΙΟΥΛΙΟΥ
ΔΕΝ ΙΣΧΥΕΙ ΓΙΑ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΚΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ

VISCORP ή PHASE 5;

Ενώ δεν έχουν ολοκληρωθεί ακόμα οι διαδικασίες για την αγορά της Amiga Technologies από τη VIScorp, μία ανακοίνωση της Phase 5 έφερε τα πάνω κάτω στο χώρο της Amiga.

του Γ. Κουρκουτά

Αν και το "Pixel" που κρατάτε στα χέρια σας πραγματοποιεί μία αναδρομή σε ένα "ιστορικό" παρελθόν, εμείς σε αυτό το θέμα θα ασχοληθούμε με το παρόν και το μέλλον της Amiga και θα σας παρουσιάσουμε τα τελευταία και μάλλον συνταρακτικά νέα για αυτήν.

Μέσα στον Ιούνιο αναμένεται να οριστικοποιηθεί η αγορά της Amiga Technologies από τη VIScorp. Οι πληροφορίες που διοχετεύονται στο κοινό είναι ελάχιστες, μια και έτσι έχει συμφωνηθεί να γίνει. Η τελευταία επίσημη ανακοίνωση της VIScorp έγινε στις 22 Απριλίου 1996 και είχε τίτλο: "VIScorp and Amiga: The Phoenix Strategy".

Ακολουθεί η ελεύθερη απόδοση αυτής της ανακοίνωσης:

"Πολλά έχουν ειπωθεί και έχουν γραφτεί σχετικά με την ανακοίνωση της υπογραφής συμφωνίας μεταξύ της VIScorp και της ESCOM AG. Επιπροσθέτως, η VIScorp έχει δεχθεί εκατοντάδες τηλεφωνήματα, fax και e-mails από Amiga users που θέλουν να μάθουν για την πορεία των διαπραγματεύσεων, καθώς και τα σχέδιά μας για την Amiga. Αυτή τη στιγμή, η VIScorp πραγματοποιεί λεπτομερή καταγραφή όλων των στοιχείων της ESCOM που έχουν σχέση με την Amiga. Η διαδικασία αυτή είναι χρονοβόρα, αλλά αναγκαία, καθώς χωρίς πλήρη διαφάνεια δεν μπορεί να επιτευχθεί ικανοποιητική συμφωνία.

Με βάση την αρχική συμφωνία, η VIScorp έχει δεσμευτεί να μην ανακοινώνει στοιχεία σχετικά με τις διαπραγματεύσεις, ωσότου αυτές ολοκληρωθούν. Αυτή τη στιγμή, η VIScorp έχει τα δικαιώματα του Amiga OS και του AGA chipset, που θα χρησιμοποιηθούν για την ανάπτυξη μίας οικογένειας προϊόντων με προορισμό την τηλεόραση και τα οποία θα εκμεταλλεύονται στο έπακρο τις μοναδικές δυνατότητες της Amiga.

Πολλά από τα διευθυντικά στελέχη της VIScorp έχουν εργαστεί κατά το παρελθόν στην Commodore και έχουν μεγάλη γνώση για την Amiga.

Η πρόθεσή μας να αποκτήσουμε την Amiga πηγάζει, καταρχήν, από την εκτίμησή μας στη βασική τεχνολογία της Amiga, που έχει μεγάλη σημασία για τα μελλοντικά σχέδια της VIScorp και, δεύτερον, από την πίστη μας ότι η Amiga μπορεί - όπως ο Φοίνικας - να αναγεννηθεί "μέσα από τις στάχτες" και να γίνει μία αποδοτική τεχνολογία του μέλλοντος.

David Rosen
Vice President, Business Development"

VIScorp

Welcome to the home of VIScorp, Visual Information Service Corp. We develop and market cost-effective set-top appliances for the home, business, government, and educational users of interactive television. Our set-top device, ED, integrates the television and telephone, providing a gateway for every household to enter into the age of on-line interactive services at an affordable price and in a user friendly environment.

IMPORTANT MESSAGE

VISCORP and AMIGA: The Phoenix Strategy

Αλλες ενδιαφέρουσες πληροφορίες μάς έρχονται από τον Petro Tyschtschenko, πρόεδρο της Amiga Technologies. Πιο συγκεκριμένα, σε συνέντευξη που παραχώρησε στο γερμανικό περιοδικό Amiga-Magazin, αναφέρει ότι η Amiga Technologies συνεχίζει τη λειτουργία της κανονικά και ότι τώρα βρίσκεται σε φάση αξιολόγησης της ε-

ταιρίας από τη VIScorp, ενώ αισιοδοξεί ότι σύντομα θα κλείσει η συμφωνία. Η τιμή πώλησης της Amiga Technologies ανέρχεται στα 40 εκατομμύρια δολάρια και περιλαμβάνει τα πνευματικά δικαιώματα, τις καινούριες A1200, A4000 και τα monitors, καθώς επίσης και τα δίκτυα διανομής της Amiga σε όλο τον κόσμο.

Στην ερώτηση του περιοδικού κατά πόσο η VIScorp σκοπεύει να παρουσιάσει νέα μοντέλα, ο Petro Tyschtschenko απάντησε ότι είναι σίγουρος ότι θα συνεχιστεί η ανάπτυξη της Amiga. Ακόμα, ανέφερε ότι η νέα Amiga που παρουσιάστηκε στην CeBIT με το όνομα Walker δεν θα διαθέτει τελικά το φουτουριστικό case που σας είχαμε παρουσιάσει, αλλά θα χρησιμοποιεί κάποιο από τα υπάρχοντα cases (ας ελπίσουμε ότι θα είναι σαν αυτό της A4000) και θα έχει ανάλογο όνομα (A1300 κ.λπ.).

Και ενώ όλοι περίμεναν μάλλον με ανυπομονησία μία συνάντηση των Amiga developers με τη VIScorp (που έγινε στις 19 Μαΐου στην Τουλούζ της Γαλλίας), η γνωστή γερμανική εταιρία κατασκευής περιφερειακών για Amiga PHASE 5, με μια ανακοίνωσή της στις 15 Μαΐου, εξέπληξε τους πάντες.

Οπως ίσως γνωρίζετε, η PHASE 5 είναι υπεύθυνη για τους επιταχυντές Blizzard, Cyberstorm, καθώς και για τις κάρτες CyberVision64 και Fastlane Z3. Σε συνεργασία με την Amiga Technologies και τη Motorola, λοιπόν, η εταιρία αυτή θα παρουσίαζε τις PowerUP κάρτες για τις υπάρχουσες Amiga, με τους RISC επεξεργαστές PPC603e και PPC604, ενώ αργότερα θα παρουσίαζαν από κοινού με την Amiga Technologies την Power Amiga.

Η εταιρία των Wolf Dietrich και Gerald Carda ανακοίνωσε ότι θα επεκτείνει το πρόγραμμα PowerUP και στις αρχές του 1997 θα παρουσιάσει έναν AmigaOS συμβατό υπολογιστή, με PowerPC! Οπως αναφέρει στην ανακοίνωσή της, η PHASE 5 δεν ήταν ευχαριστημένη από τη συνεργασία της με την Amiga Technologies και δεν μπορεί να περιμένει τη VIScorp να αποφασίσει τι θα κάνει όταν ολοκληρωθεί η αγορά της Amiga Technologies. Ηδη, λόγω της παρουσίασης των προβλημάτων στην Amiga Tech, έμεινε πίσω κατά δύο μήνες η παράδοση των πρώτων PowerUP καρτών στους developers.

Η νέα Amiga της PHASE 5 θα έχει επεξεργαστή τον PPC 603e, ενώ θα ακολουθήσει μια high-end έκδοση με τον PPC 604e. Θα έχει hardware δυνατότητες για MPEG decoding και χειρισμό 3D γραφικών! Ακόμα και το βασικό σύστημα θα προσφέρει ανάλυση 1600x1200 pixels με 24 bits παλέτα χρωμάτων και refresh rate οθόνης 72 Hz! Το νέο chipset, όπως αναφέρεται, θα είναι πολύ ανώτερο από οτιδήποτε κυκλοφορεί σήμερα στο χώρο των PC 3D καρτών! Ακόμα, θα υπάρχουν είσοδοι/έξοδοι για 16 bits ήχο, 24 bits video και genlock, καθώς και είσοδος για FBAS/S-VHS. Εκτός από τα συνήθη interfaces, θα υπάρχει ένας Fast SCSI-II controller και interfaces για δίκτυα, συμπεριλαμβανομένου του ISDN!

Το λειτουργικό σύστημα θα είναι εντελώς νέο, γραμμένο σε native PowerPC κώδικα, ενώ παράλληλα θα έχει binary συμβατότητα με το AmigaOS 3.x. Θα μπορούν να τρέξουν όλες οι υπάρχουσες εφαρμογές που υποστηρίζουν CyberGraphX. Οπως ίσως ξέρετε, η PHASE 5 έχει κάνει port το Exec της Amiga στον PowerPC για τις PowerUp κάρτες. Το παραπάνω σύστημα θα μπορεί να τρέξει και MacOs και X-Windows, ενώ - όπως αναφέρεται στην ανακοίνωση - η έκδοση με τον PowerPC 603e στα 120 ή τα 150 MHz, με 1 GB SCSI



HD, 4x CD-ROM θα κοστίζει γύρω στις 500.000 δρχ.!!! Η έκδοση με τον PPC 604e στα 150 MHz θα κοστίζει περίπου 650.000 δρχ. Ο υπολογιστής αυτός θα κατασκευάζεται εξ ολοκλήρου στις νέες εγκαταστάσεις της PHASE 5, με την τελευταία λέξη της τεχνολογίας.

Η νέα αυτή Amiga είναι αυτή που θα παρουσίαζε η Amiga Technologies το Μάρτιο του 1997 και αναμένεται λοιπόν με ενδιαφέρον η αντίδραση της VIScorp. Τα ερωτήματα είναι πολλά: Θα μπορέσει η PHASE 5 να παρουσιάσει έναν υπολογιστή με τα παραπάνω χαρακτηριστικά και σε τιμή 500.000 δρχ.; Η VIScorp θα δώσει την άδεια στη PHASE 5 να χρησιμοποιήσει τα (κατοχυρωμένα) ονόματα Amiga και Workbench στον υπολογιστή της; Η VIScorp σκοπεύει να παρουσιάσει RISC Amiga;

Οπως και αν έχει το πράγμα, το σίγουρο είναι ότι η εξέλιξη και η υποστήριξη της Amiga συνεχίζεται. Αυτό φαίνεται και από το γεγονός ότι στο project PowerUP της PHASE 5 συμμετέχουν 250 (!) Amiga developers.

Οσο και να θέλουν μερικοί να περάσουν την αντίληψη ότι η Amiga "πέθανε", με όλα τα παραπάνω φαίνεται πόσο έξω έχουν πέσει...

Κλείνοντας, θα ήθελα να πω ένα μεγάλο ευχαριστώ στο "Pixel" για τη μεγάλη του υποστήριξη στους Ελληνες Amiga users και ότι πάντα θα έχει ξεχωριστή θέση στην καρδιά μας.

Αντίο, φίλε...



TAI PAN

Λοιπόν, φαίνεται πως η κινέζικη κοινωνική διαστρωμάτωση αποτελεί πόλο έλξης για τα software houses. Ετσι, λοιπόν, μετά το Shogun, το Shao Lin's Road κ.λπ. ήρθε και το Tai Pan από την Ocean αυτή τη φορά. Η φιλοσοφία του παιχνιδιού είναι η γνωστή. Ξεκινάτε από φτωχός πολίτης και προσπαθείτε να ανεβείτε κοινωνικά και να φθάσετε στην ανώτατη βαθμίδα του Tai Pan. Βέβαια, το παιχνίδι είναι λίγο σύνθετο, καθώς έχετε τη δυνατότητα να αγοράσετε κάποιο καράβι και να επιδοθείτε στο εμπόριο (ή στην πειρατεία, αν δεν σας βλέπει κανένας), ώστε να κερδίσετε χρήματα. Το παιχνίδι, λοιπόν, έχει τρία διαφορετικά επίπεδα. Στο πρώτο, το οποίο εξελίσσεται στο λιμάνι, προσπαθείτε να βρείτε χρήματα και πλήρωμα για τα καράβια σας, στο δεύτερο εκτελείται το καθαρά ναυτικό μέρος του παιχνιδιού (καπετάνιε, πάρε με μαζί κ.λπ.) και, τέλος, στο τρίτο, προσπαθείτε να καταλάβετε (μόνος σας) το καράβι στο οποίο επιτεθήκατε.



Πάντως, από ό,τι είδα, το παιχνίδι έχει εκπληκτικά γραφικά και δυνατό gameplay.

Σαγιονάρα!

(ΤΕΥΧΟΣ 35 - ΙΟΥΛ.-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1987)

PLATOON

Οι γρύλοι και τα άλλα ζωύφια της βιετναμέζικης ζούγκλας γεμίζουν τη νύχτα με τις φωνές τους, καλύπτοντας τα βήματα της ομάδας σας καθώς και των αντιπάλων σας. Τρέξτε σκυφτοί για να μπείτε στο τούνελ που βρίσκεται απέναντι. Μήπως, όμως, υπάρχουν Βιετκόνγκ μέσα; Το σκοτάδι θα φωτιστεί από τις λάμψεις των πολυβόλων σας. Χρησιμοποιήστε τα λιγοστά πυρομαχικά σας με σύνεση, γιατί αλλιώς δεν θα τη βγάλετε καθαρή.



Οπως καταλάβατε, η υπόθεση του παιχνιδιού είναι παρμένη από την ομώνυμη αντιπολεμική ταινία - και ελπίζουμε να είναι το ίδιο αντιπολεμική. Πάντως, οι οθόνες που είδαμε - φιλοπολεμικές ή όχι - ήταν υπέροχες. Μάλλον η Ocean έκανε και πάλι το θαύμα της.

(ΤΕΥΧΟΣ 39 - ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1987)



SOFTWARE FLASH

THE MYSTERY OF THE MONKEY ISLAND

Η Lucasfilms είναι μία εταιρία που παράγει από shoot'em up μέχρι και adventure games και συνήθως τα καταφέρνει καλά σε όλες τις κατηγορίες παιχνιδιών. Το "Mystery of the Monkey Island" είναι η τελευταία της παραγωγή στο χώρο των adventures και φαίνεται να είναι η καλύτερη της εταιρίας έως τώρα. Το παιχνίδι απεικονίζει την ιστορία του Guybrush, ενός νεαρού που απογοητευμένος από τις αναποδιές της ζωής του αποφασίζει να ακολουθήσει το επάγγελμα του πειρατή, αναζητώντας δόξα και χρήμα.



Για ακόμη μία φορά όμως είναι άτυχος, αφού το πνεύμα του καπετάνιου LeChuck έχει τρομοκρατήσει τους πειρατές που δεν τολμούν να σαλπάρουν. Μετά από αρκετές περιπέτειες, ο Guybrush θα μπορέσει να στρατολογηθεί σε κάποιο πλοίο, αλλά θα πρέπει να περάσει τρεις δοκιμασίες θάρρους και ικανότητας: να νικήσει τον πρωταθλητή της ξιφομαχίας, να βρει το χαμένο θησαυρό του νησιού Moleo και να κλέψει ένα πολύτιμο άγαλμα από το σπίτι του κυβερνήτη. Αν περάσει αυτές τις όχι και εύκολες δοκιμασίες, ξεκινάει η πραγματική περιπέτεια που αρχίζει με την προσπάθεια ανεύρεσης του Monkey Island και τελειώνει με τη μάχη με τον LeChuck.

Ομορφα γραφικά, καλός ήχος, αίσθηση του χιούμορ, καλή πλοκή και εθιστικό gameplay συνθέτουν ένα παιχνίδι που οι φίλοι των adventures θα αγαπήσουν. Μην ξεχνάτε, άλλωστε, πως πρόκειται για την καλύτερη παραγωγή στο χώρο των adventures.

(ΤΕΥΧΟΣ 73 - ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1991)



SHINOBI

Αν νομίζετε ότι η νοσταλγία του παρελθόντος είναι μία ασχολία που δεν δημιουργεί προβλήματα στους γύρω, τότε κάνετε μεγάλο λάθος. Πάρτε για παράδειγμα το Shinobi, όπου κάποιος ninja, μη μπορώντας να αντέξει την αφάνεια στην οποία είχε περιπέσει το είδος του, έφτιαξε μία ολόκληρη στρατιά από ομοίους του (και όχι μόνο), με σκοπό να ξαναδώσει στους ninja τον κυρίαρχο ρόλο που είχαν παλιότερα. Επίσης, απήγαγε και μερικά παιδιά για να γίνει η ιστορία λίγο πιο μεγάλη.



Οπως καταλαβαίνετε τώρα, εσείς πρέπει να σώσετε τα απαχθέντα παιδιά και να διαλύσετε την αυτοκρατορία του εν λόγω ninja. Το γεγονός ότι και εσείς είστε ninja δεν πρέπει να σας ανησυχεί. Απλώς, τοποθετήστε τον εαυτό σας στις υγιείς δυνάμεις του χώρου.

Ξεκινάτε οπλισμένος με αρκετά shurikens (τα αστεράκια που ξέρουν τόσο καλά να πετάνε οι ninja) και κάποιο είδος smart bomb. Σκοπός σας είναι να φθάσετε στον αρχηγό και να τον θανατώσετε. Ενδιάμεσα, θα πρέπει να απαλλαγείτε από αρκετούς υπηκόους του που δεν έχουν πολύ καλούς σκοπούς. Στο τέλος κάθε πίστας, υπάρχει βέβαια ο μεγάλος κακός που θα σας παιδέψει αρκετά για να τον εξολοθρεύσετε.

(ΤΕΥΧΟΣ 59 - ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1989)

RENEGADE

Τι γίνεται όταν ένας από τους γιους μιας οικογένειας θέλει να ξεκόψει από αυτήν και να τραβήξει το δικό του δρόμο; Οταν λέμε οικογένεια εννοούμε μαφιόζικη famiglia και όχι τον μπαμπά και τη μαμά, έτσι;

Η famiglia Stiletto, λοιπόν, τα πήγαινε μια χαρά - ξέρετε, παράνομες δουλειές, μπαρ κ.λπ. - μέχρι που ο Mr K., ένας από τους γιους της, αποφάσισε ότι είναι καλύτερα να τραβήξει το δικό του δρόμο. Ολα αυτά - και πολλά άλλα - συμβαίνουν στο νέο παιχνίδι της Imagine, το Renegade.



Η δράση του παιχνιδιού προβλέπεται να είναι συναρπαστική, καθώς ο Mr K. πρέπει να αντιμετωπίσει όλο τον υπόκοσμο της αμερικανικής Μαφίας. Τα γραφικά του Renegade προβλέπονται συναρπαστικά - όπως άλλωστε και ο ήχος του.

(ΤΕΥΧΟΣ 36 - ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1987)





RAINBOW ISLAND

Μια φορά και έναν καιρό, ένας κακός μάγος απήγαγε δύο μικρά κοριτσάκια, τα φυλάκισε στο βάθος μίας διαδρομής 100 οθονών και μεταμόρφωσε τους συντρόφους τους σε βροντόσαυρους που πετούσαν φούσκες. Σας θυμίζει, μήπως, τίποτε αυτό;

Σωστά. Πρόκειται για το γνωστό και αγαπητό μας Bubble Bobble. Τι σχέση, όμως, έχει αυτό με το Rainbow Island; Με την πρώτη ματιά καμία. Βέβαια, αν σας πούμε ότι ο πλήρης τίτλος είναι: "Rainbow Island - The Story of Bubble Bobble II", τότε σίγουρα τα πράγματα θα γίνουν πολύ πιο ξεκάθαρα.

Το Bubble Bobble II είναι αρκετά διαφορετικό από τον προκάτοχό του. Αντί για βροντόσαυρο τώρα ελέγχετε έναν φυσιολογικό (σχεδόν) άνθρωπο, ο οποίος έχει τη δυνατότητα να εκτοξεύει ουράνια τόξα εναντίον των αντιπάλων του. Η οθόνη εδώ είναι στατική, αλλά σκρολάρει πάνω-κάτω. Οι εχθροί είναι πάλι εντελώς διαφορετικοί (δέκα διαφορετικά είδη), ένας για κάθε νησί που επισκέπτεστε. Τα νησιά έχουν διάφορα ονόματα (π.χ. "Νησί των εντόμων", "Νησί μάχης") και οι εχθροί είναι προσαρμοσμένοι στο περιβάλλον.

Το conversion γίνεται από την Graftgold (Flying Shark, Soldier of Fortune) και αυτό υπόσχεται πολλά. Τα γραφικά έχουν μεταφερθεί ικανοποιητικά, το gameplay με αρκετά power-ups και μυστικά όπλα είναι πολύ ενδιαφέρον (τουλάχιστον στο coin-op), ο δε ήχος αρκετά καλός. Τα ουράνια τόξα θα βγουν μετά τη βροχή... ω, συγγνώμη, μάλλον προς το τέλος Σεπτεμβρίου.

(ΤΕΥΧΟΣ 58 - ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1989)

BYE BYE PIXEL





Ευχαριστούμε το PIXEL
για τα 13 υπέροχα χρόνια
που μας χάρισε!

START GAME

Το παιχνίδι περνά τώρα στα χέρια της Νέας Γενιάς,
της γενιάς του PC MASTER!
Στο εξής θα είναι το περιοδικό των απανταχού PIXELάδων και θα καλύπτει απόλυτα τα ενδιαφέροντά τους και όχι μόνον αυτό...

ΤΟ PC MASTER ΕΙΝΑΙ Η ΕΞΕΛΙΞΗ.

Το PC MASTER, πλούσιο όσο ποτέ, ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ!



Η ΝΕΑ ΓΕΝΙΑ

REVIEW

ΕΙΔΟΣ	BEAT'EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ	PALACE SOFTWARE
	C64

BARBARIAN

Αλλο ένα παιχνίδι-θρύλος και μία από τις αφορμές για τη μεγάλη εξάπλωση των 8 bits micros στην Ελλάδα. Το Barbarian ήταν ένα από τα πρώτα beat'em up, το οποίο ξεχώρισε όχι μόνο για το πολύ καλό gameplay του, αλλά και για την περίφημη φωτογραφία της Μαριάννας...

Ας θυμηθούμε λίγο το review που είχε γίνει στην έκδοση του παιχνιδιού για τον Commodore 64, η οποία κυκλοφόρησε σε κασέτα.



"Θυμάστε το άγριο βλέμμα του Σβαρτσενέγκερ στο 'Κόναν ο Βάρβαρος'; Ε, λοιπόν, βγάλτε έξω τις μπρατσάρες και τη σωματάρα σας, φορέστε το βλέμμα που λέγαμε και ετοιμαστείτε για τα δύσκολα. Με την ευκαιρία, τον Drax τον ξέρετε; Οχι; Α, είναι ένας ευγενέστατος και συμπαθέστατος μάγος που έχει κλέψει την πριγκίπισσα Μαριάννα, την οποία πρέπει να σώσετε. Φορτώστε λοιπόν το παιχνίδι, πηγαίνετε στον Drax και αφού του εξηγήσετε ευγενικά την κατάσταση (ότι δηλαδή περιμένουν games για φόρτωμα και ακρογιαλιές για μπάνιο) αυτός θα σας δώσει τη Μαριάννα για να την πάτε σπίτι.



ΙΟΥΛΙΟΣ ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ '87

Πάντως μη στοιχηματίσετε ότι σας πειράζω, γιατί θα το κερδίσετε το στοίχημα. Τα πράγματα δεν είναι και τόσο απλά στο Barbarian. Καταρχήν, ο φίλτατος Drax δεν έχει καμία διάθεση να σας δώσει πίσω τη Μαριάννα (I love u). Βέβαια, για να λέμε του στραβού το δίκιο, μόλις την είδα στο εξώφυλλο της κασέτας αποφάσισα πως ούτε και εγώ θα σας την έδινα!

Το Barbarian εισάγει ένα νέο τύπο πολεμικής τέχνης. Μόνο που αυτή τη φορά θα πρέπει να χρησιμοποιείτε και ένα ξίφος για να υπερασπιστείτε τον εαυτό σας.

Εχετε στη διάθεσή σας 16 κινήσεις, 8 αμυντικές και 8 επιθετικές. Οι επιθετικές κινήσεις είναι χτυπήματα και με το ξίφος, αλλά και με το σώμα (πόδια, κεφάλι κ.λπ.). Αρχίζετε λοιπόν το παιχνίδι και πρέπει να αντιμετωπίσετε διάφορους τύπους, στους οποίους κάτι θα πρέπει να έχετε κάνει, αλλιώς δεν εξηγείται γιατί είναι τόσο θυμωμένοι μαζί σας.

Η αντοχή σας (καθώς και του αντιπάλου σας) φαίνεται στην οθόνη με έξι τελείες για τον καθένα. Αναλόγως με το χτύπημα που δέχεστε, σας αφαιρούνται μία ή δύο τελείες. Φυσικά, αν οι τελείες σας εξαφανιστούν... καλά σαράντα.

Μόλις ένα από τα δύο σώματα σωριαστεί νεκρό, βγαίνει στην οθόνη ο δεινοσαυράκος του Πελέ, βλέπει αν το κεφάλι είναι κομμένο (αν είναι, παίζει λίγο μπάλα) και παίρνει το νεκρό για το αιώνιο ταξίδι.

Αυτό βέβαια που κάνει το παιχνίδι πιο ελκυστικό είναι το πάρα πολύ καλό animation που διαθέτει. Φυσικά, τα ηχητικά εφέ και το καλοσχεδιασμένο φόντο του προσθέτουν ακόμα πιο πολύ."

Το Barbarian ήταν δημιουργία της Palace Software και στο συγκεκριμένο review είχε λάβει την παρακάτω αξιολόγηση:

του Γ. Κουρκουτά

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
92%	89%	95%	94%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: STRATEGY
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: CINEMAWARE
AMIGA

DEFENDER OF THE CROWN

Σε μία εποχή που μεσουρανούσαν οι 8 bits υπολογιστές, οι νεαροί (και όχι μόνο) αναγνώστες του "Pixel" έμειναν άφωνοι μπροστά σε αυτή την πρωτόγνωρη εμπειρία που ονομαζόταν Amiga, ειδικά μάλιστα με το πρώτο παιχνίδι της που παρουσιάστηκε μέσα από τις σελίδες του περιοδικού μας, του φοβερού και τρομερού - ακόμα και σήμερα - Defender of the Crown. Ειδικά για τον υπογράφοντα, η συγκίνηση είναι μεγάλη, μια και ήταν το πρώτο game που είδα, αλλά και απέκτησα στην Amiga μου, σε άλλες, πιο ανέμελες εποχές... Αχ, νοσταλγία! Τέλος πάντων, όλα τα ωραία τελειώνουν κάποτε, δυστυχώς.



ΑΠΡΙΛΙΟΣ '87

Πάντως, το review που άλλαξε τη ροή της ζωής πολλών από εμάς, κάνοντάς μας να ξεκινήσουμε αιματηρές οικονομίες για την απόκτηση μίας Amiga, το είχε γράψει ο συντάκτης Αντώνης Λεκόπουλος και είναι από τις καλύτερες παρουσιάσεις για παιχνίδι που έχουν περάσει από τις σελίδες αυτού του περιοδικού.

Στο εξασέλιδο (!) αυτό review δίνεται σε όλο της το μεγαλείο η ατμόσφαιρα που δημιουργεί το υπέροχο αυτό παιχνίδι, εκμεταλλευόμενο απόλυτα τις δυνατότητες της Amiga (και μάλιστα με μόλις 512 KB μνήμης, αριθμός που σήμερα θεωρείται τουλάχιστον αστείος, ειδικά για τους PCs που "καταβροχθίζουν" δεκάδες MB για ανάλογα παιχνίδια):





"...Για τι να πρωτομιλήσουμε; Για τη θαυμάσια opening screen, για τις ειδυλλιακές οθόνες μόλις σώσετε την κοπέλα, για τις οθόνες που υπάρχουν για το κάθε κάστρο, για το τέλειο animation στις κονταρομαχίες και τις ληστείες; (...) Σωστοί φωτισμοί και σκιές στα δωμάτια, παλμοί του σώματος του αλόγου όταν καλπάζει, διάττοντες αστέρες που πέφτουν, αλλαγή της έκφρασης του ήρωα όταν τα πράγματα δεν πάνε καλά, και πολλά άλλα που δεν περιγράφονται..." Με δυο λόγια, το D.O.T.C. είναι κατά βάση ένα παιχνίδι στρατηγικής.

"...Η ιστορία του παιχνιδιού αρχίζει στα 1149 μ.Χ. όταν ο βασιλιάς Ριχάρδος ο Λεοντόκαρδος γύρισε από τους Αγιους Τόπους και τις σταυροφορίες και έδωσε το χρίσμα της ιπποσύνης σε έξι τυχοδιώκτες που τον είχαν βοηθήσει..."

Εσείς είστε ένας από αυτούς, Σάξονας στην καταγωγή, και μετά από παρακίνηση του Ρομπέν των Δασών προσπαθείτε να ενώσετε τη διαιρεμένη σε έξι φέουδα Βρετανία κάτω από τη σοφή σας ηγεμονία. Σκοπός σας είναι να κατακτήσετε όλες τις περιοχές της Βρετανίας, προσέχοντας παράλληλα να μη χάσετε το home castle σας από τους Νορμανδούς. Επενδύετε λοιπόν σε στρατό, χτίζετε κάστρα, κατακτάτε περιοχές, συμμετέχετε σε κονταρομαχίες, δίνετε μάχες, σώζετε πανέμορφες δεσποσύνες σαν καλός ιππότης, ξιφομαχείτε, και όλα αυτά σε ένα καταπληκτικό πακέτο ατμόσφαιρας, δράσης και μοναδικής παρουσίασης, που ανέδειξαν το D.O.T.C. σε εκπληκτικά επίπεδα δημοτικότητας, καθώς αυτό άνοιξε το δρόμο σε μία νέα γενιά παιχνιδιών.

Εξάλλου, δεν υπάρχει καλύτερος επίλογος από αυτόν που τόσο προφητικά έγραψε ο Α. Λεκόπουλος: "Σίγουρα το D.O.T.C. ανήκει στη νέα γενιά των παιχνιδιών που ας μας επιτραπεί να ονομάσουμε κινηματογραφικά παιχνίδια. Δεν είναι ούτε adventure game, ούτε simulation, ούτε ακόμη arcade, αλλά τέλειο ράψιμο όλων των παραπάνω με ένα έξοχο νήμα στρατηγικής". Πόσο δίκιο είχες, Αντώνη...

του Στέφανου Παπιλίδη

ΓΡΑΦΙΚΑ 95% ΗΧΟΣ 90% GAMEPLAY 92% ΓΕΝΙΚΑ 95%



Hotline

AMIGA

Tel.: (0661) 48194





A-1200 MINI TOWER

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΛΥΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ MOTHERBOARD
ΕΤΟΙΜΟ ΝΑ ΔΕΧΤΕΙ ΚΑΡΤΕΣ ZORRO II
ΤΡΕΙΣ ΘΕΣΕΙΣ ΓΙΑ ΣΥΣΚΕΥΕΣ 5.25", ΤΡΕΙΣ ΘΕΣΕΙΣ ΓΙΑ ΣΥΣΚΕΥΕΣ 3.5",
ΕΝΔΕΙΞΕΙΣ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ, ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΣΚΛΗΡΟΥ ΔΙΣΚΟΥ, DISK DRIVE ΚΑΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ PC-AT (ΕΛΛ. ΧΑΡΑΚ.).

Home Computer ΔΡΧ. 120.000



ZIP 100MB SCSI-DRIVE

ΜΙΚΡΟ, ΓΡΗΓΟΡΟ (800 KB/s)
ΚΑΙ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΟ ΣΤΗΝ ΤΙΜΗ
ΣΤΟ ΠΑΚΕΤΟ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΙ
ΚΑΛΩΔΙΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ,
SOFTWARE ΚΑΙ ΕΝΑ
DISK ΤΩΝ 100MB

Home Computer

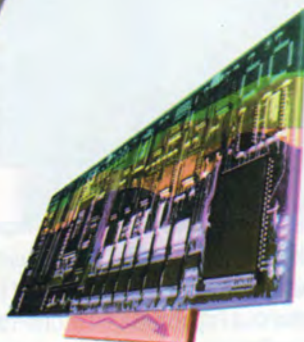
ΔΡΧ. 65.000

CYBERVISION 64
GRAPHIC CARD

24 BIT ΒΑΘΟΣ ΧΡΩΜΑΤΩΝ ΤΩΝ
2MB RAM ZORRO III INTERFACE

Home Computer

ΔΡΧ. 110.000
Με 4MB 143.500



1230-IV
BLIZZARD TURBO ACCELERATOR

50MHz 68030 & MMU, 0MB 32 BIT FAST RAM
(expandable to 128MB)

Home Computer ΔΡΧ. 56.600

1260 ΔΡΧ. 200.000







SONY PLAYSTATION

Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΙΣΧΥΕΙ ΓΙΑ ΤΟ ΜΗΝΑ
ΙΟΥΝΙΟ ΚΑΙ ΟΣΟ ΥΠΑΡΧΕΙ STOCK.
ΘΑ ΤΗΡΗΘΕΙ ΑΥΣΤΗΡΑ ΣΕΙΡΑ
ΠΡΟΤΕΡΑΙΟΤΗΤΑΣ.

Home Computer

ΔΡΧ. 66.000 + ΦΠΑ

VIDI 24RT
VIDEO DIGITISER

ΔΥΟ COMPOSITE IN ΚΑΙ ΜΙΑ S-VIDEO (S-VHS, Hi-8 κ.λπ.)
ΕΙΣΟΔΟΙ ΑΥΤΟΜΑΤΗΣ ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗΣ ΣΗΜΑΤΩΝ
NTSC, PAL ΚΑΙ SECAM 16 ΕΚΑΤ. ΧΡ. ΣΕ 380x604 (VIDI 24RT)
760x604 (VIDI 24RT PRO)

Home Computer ΔΡΧ. 49.900

(VIDI 24RT PRO ΔΡΧ. 82.500)

Home Computer

COMPUTER HARDWARE & SOFTWARE



ΜΕΓΑΛΗ ΓΚΑΜΑ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ HARDWARE ΚΑΙ SOFTWARE ΓΙΑ A1200, A4000 ΚΑΙ CD32
Μ. ΜΕΘΟΔΙΟΥ 70, 491 00 ΚΕΡΚΥΡΑ, ΤΗΛ./FAX: (0661) 21936

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ 24 ΩΡΕΣ 2.500 ΔΡΧ. - ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟΥ ΜΕΧΡΙ 2 ΚΙΛΑ 1.000 ΔΡΧ. ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ
ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο ΦΠΑ 18% - ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΟΛΟ ΤΟ 24ωρο
ΟΙ ΑΝΑΓΡΑΦΟΜΕΝΕΣ ΤΙΜΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΚΑΙ ΟΧΙ ΕΝΤΟΣ ΤΟΥ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ
ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ 10:00 - 16:30, ΣΑΒΒΑΤΟ ΚΛΕΙΣΤΑ

ΕΙΔΟΣ: RPG
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: F.T.L.
AMIGA

DUNGEON MASTER

Σίγουρα δεν είναι λίγοι εκείνοι που έχουν βρει μία καλή διέξοδο στον υπολογιστή τους προκειμένου να εξωτερικεύσουν την αγάπη τους προς τα Role Playing Games. Πόσοι, όμως, θυμούνται από πού ξεκίνησαν όλα αυτά; Ακριβώς, από αυτό εδώ το παιχνιδάκι, το Dungeon Master. ΄Η, όπως πολύ σωστά παρατηρεί ο συντάκτης, Βασίλης Τερζόπουλος, που επιμελήθηκε το Special Review, "...με πλοκή και προβλήματα επιπέδου DEJA VU, με γραφικά UNINVITED, με δράση PHANTASIE 3 και με κίνηση arcade (...) είναι μία ταινία όπου συμμετέχει και ο χρήστης - σε καμία περίπτωση δεν μπορώ να το πω απλώς game, είναι το κάτι άλλο!". Είναι ο πατέρας των computer RPGs, θα συμπληρώναμε - εν έτει 1996 - εμείς.





ΑΠΡΙΛΙΟΣ '88

Στο D.M., λοιπόν, ξεκινάτε διαλέγοντας την ομάδα σας που αποτελείται από τέσσερα άτομα. Αυτούς τους τέσσερις εκλεκτούς τους διαλέγετε ανάμεσα στις 24 φωτογραφίες ηρώων που υπάρχουν στο Hall of Champions. Καθένας έχει τις δικές του δυνατότητες ως πολεμιστής, ninja, μάγος και ιερέας, καθώς και τη δική του υγεία, αντοχή και μαγεία. Εσείς απλώς διαλέγετε ποιοι από όλους σας κάνουν και τους ανασταίνετε. Η ομαδάρα σας είναι έτοιμη! Ανοίγετε, λοιπόν, την πόρτα και... "Εδώ παίρνουμε και μια ιδέα για τα γραφικά του παιχνιδιού που περιλαμβάνουν κάποιες πόρτες που σου θυμίζουν κάστρο του 15ου αιώνα, φίνες ξύλινες πόρτες - τελευταία λέξη της μόδας τότε - και τοίχους, τοίχους, τοίχους! Μισοσαπισμένοι από την υγρασία και την πολυκαιρία, προφανώς φτιάχτηκαν αιώνες πριν από τις πόρτες..." Αυτή ακριβώς είναι και η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, η οποία διανθίζεται μονάχα από τους εχθρούς. Τι "μονάχα", δηλαδή, με την πληθώρα των εχθρών που υπάρχουν: "Προχωρώντας, βλέπουμε και τα πρώτα sprites που περιλαμβάνουν από μούμιες των Φαραώ της Αιγύπτου και μαγεμένα φυτά μέχρι κάτι τεράστιους σκορπιούς. (...) Μεταξύ αυτών υπάρχουν κάτι τεράστια δηλητηριώδη έντομα, φαντάσματα, φίδια..." Καταλάβατε νομίζω περί τίνος πρόκειται! Ευτυχώς, όμως, τα όπλα που χρησιμοποιείτε δεν είναι λιγότερα: σπαθιά, τσεκούρια, αστεράκια ninja, δηλητηριώδη βέλη, τόξα, σφεντόνες, μαγικά ραβδιά για spells κ.λπ. Ακόμη, βρίσκετε μπουκάλια για spells, ασκούς, μαγικά δαχτυλίδια, θησαυρούς, κλειδιά, τροφή και ό,τι άλλο θα περιμένατε από ένα κορυφαίο RPG. Αλλωστε, η ατμόσφαιρα μαζί με τους γρίφους έφεραν το D.M. στη θέση αυτή ως ένα από τα πιο ατμοσφαιρικά και πετυχημένα games: "Το παιχνίδι είναι εξαιρετικό, τα γραφικά υπέροχα και ο ήχος σχεδόν αληθινός.





Τα προβλήματα ξεκινάνε από το απλό άνοιγμα μιας πόρτας και φθάνουν μέχρι τη λύση πολύπλοκων μυστηρίων..." όπως έλεγε και το review της εποχής. Τα πολλά λόγια είναι φτώχεια όμως. Αλλωστε, όσοι έχουν ξενυχτήσει με το D.M. - και σίγουρα δεν είστε λίγοι! - ξέρουν για τι μιλάμε!

του Στέφανου Παπιλίδη

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
85%	80%	90%	95%

ΕΙΔΟΣ: SIMULATION
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: ACCOLADE
AMIGA

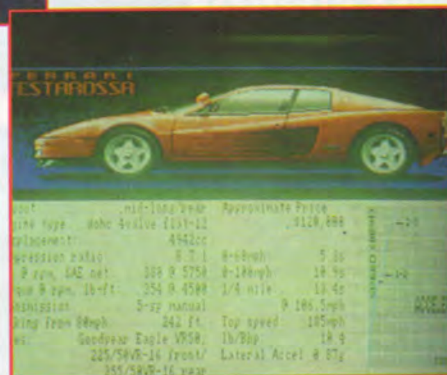
TEST DRIVE

Νομίζετε ότι το Outrun παίζεται μόνο στα ηλεκτρονικά; Λοιπόν, κάνετε λάθος. Για να ακριβολογούμε όμως, το Test Drive δεν είναι ακριβώς ίδιο με το Outrun, αλλά σας δίνει κάποιες δυνατότητες που δεν τις έχουν άλλα παιχνίδια. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά. Οπως μάλλον έχετε καταλάβει από τον τίτλο, πρόκειται για ένα παιχνίδι που σας δίνει τη δυνατότητα να οδηγήσετε κάποια αυτοκίνητα. Το 'κάποια' όμως δεν λέει τίποτα. Προτού λοιπόν αρχίσει το παιχνίδι, διαλέγετε ένα από τα εξής: Porsche 911 Turbo, Lotus Turbo Esprit, Lamborghini Countach, Chevy Corvette και Ferrari Testarossa (τους τρέλανα όλους). Στο επάνω μέρος της οθόνης φαίνεται και το αυτοκίνητο σε μια digitized και ρετουσαρισμένη εικόνα του. Συγχρόνως στο κάτω μέρος φαίνεται ένας πίνακας με τα τεχνικά χαρακτηριστικά του κάθε αυτοκινήτου (τι μηχανή έχει, πόσα άλογα βγάζει, τις καμπύλες απόδοσής του και διάφορα άλλα), έτσι δηλαδή για να μας στενοχωρεί."

Μη μου πείτε ότι αυτή η εισαγωγή από το review που έκανε ο Α. Λεκόπουλος για το Test Drive, με ελάχιστες έως και καθόλου αλλαγές, δεν θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για την παρουσίαση του Need For Speed; Τι καλύτερη απόδειξη, λοιπόν, χρειάζεται για να πεισθεί κάποιος ότι το Test Drive είναι ένα παιχνίδι που έχει αφήσει εποχή ως ιδέα και δίκαια βρίσκεται ανάμεσα στα πιο πετυχημένα παιχνίδια όλων των εποχών; Το Test Drive, λοιπόν, είναι ο προπάτορας όλων αυτών των παιχνιδιών με αυτοκίνητα που μας αφήνουν άφωνους κάθε φορά που τα βλέπουμε σε υπολογιστές και κονσόλες. Το πρώτο που είχε εντυπωσιάσει το συντάκτη του "PIXEL" τότε, ήταν ο ήχος του, τον οποίο μάλιστα βαθμολόγησε με 100% (!): "Στο συγκεκριμένο πρόγραμμα πάντως το 100% δεν είναι υπερβολή. Σκεφτείτε: όλοι οι θόρυβοι του αυτοκινήτου (μούγκρισμα του μοτέρ, θόρυβος των αμορτισέρ όταν πέφτουν σε λακκούβες, στρίγκλισμα των λάστιχων) είναι sampled. Στην Testarossa μάλιστα, που έχει και τουρμπίνες, ακούγεται ακόμα και το σφύριγμά τους!" Αλλά και τα γραφικά των καμπίνων των αυτοκινήτων δεν περνάνε απαρατήρητα (80% βαθμολογία σε γραφικά). Βέβαια, η μόνη χτυπητή αδυναμία του παιχνιδιού είναι η έλλειψη κάποιας πλοκής, μια και πέρα από τα περιπολικά που σας κυνηγάνε για υπερβολική ταχύτητα και τους άλλους οδηγούς που πρέπει να αποφύγετε, δεν υπάρχει και πολύ σασπένς (εξ ου και το φτωχό 65% για αντοχή στο χρόνο). Αυτό βέβαια λίγο εμπόδισε το συντάκτη μας να το βαθμολογήσει με 95% σε ενδιαφέρον και 85% γενικά, και ακόμη λιγότερο τους χιλιάδες φίλους του παιχνιδιού να περάσουν αμέτρητες ώρες διασκέδασης μαζί του. Κοντά 10 χρόνια μετά, παρακολουθώντας το άξιο τέκνο του (Need For Speed) να σαρώνει στις προτιμήσεις των gamers, ξέρουμε πλέον ότι όλοι εμείς που το αγαπήσαμε τότε, δεν πέσαμε έξω...

του Στέφανου Παπιλίδη









ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '89

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
80%	100%	90%	85%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: ADVENTURE
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: ICOM SIMULATION
ATARI ST 520

DEJA VU

"Η χρησιμοποίηση της νέας - και συνεπώς καλύτερης - τεχνολογίας στους υπολογιστές έχει επιπτώσεις και στα παιχνίδια. Επιπτώσεις που βέβαια είναι θετικές και συνέβαλαν στη δημιουργία μίας νέας γενιάς games. Εμείς θα σταθούμε στην κατηγορία των adventure games που αλλάζουν ριζικά μορφή. Η κυριότερη αλλαγή είναι στο ότι ο παίκτης δεν δίνει εντολές στον υπολογιστή με κείμενο, αλλά με το ποντίκι. Ας έρθουμε όμως στο συγκεκριμένο παιχνίδι, που, ας σημειωθεί, είναι από τους πρώτους εκπροσώπους της νέας γενιάς adventures."

Ετσι άρχιζε το special review του Αντώνη Λεκόπουλου για το Deja Vu, το οποίο ήταν αρκετά πρωτοποριακό για την εποχή του. Ας θυμηθούμε λίγο το στήσιμο του παλιού, αλλά καλού αυτού adventure. Στο Deja Vu η οθόνη καταλαμβάνεται από έξι παράθυρα. Στο επάνω αριστερά φαίνονται τα αντικείμενα που υπάρχουν μέσα στο οπτικό μας πεδίο. Δίπλα του υπάρχει το παράθυρο που περιέχει τις χαρακτηριστικές κινήσεις του παιχνιδιού:





ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '90

examine, open, close, speak, operate, go, hit και consume. Ακριβώς από κάτω υπάρχει το παραθυράκι με το inventory μας, το οποίο μπορεί να μεγαλώσει όσο και η οθόνη. Το κάτω μέρος της οθόνης καταλαμβάνεται ολόκληρο από το text window, στο οποίο φαίνονται όλα τα μηνύματα του παιχνιδιού. Τέλος, τα δύο τελευταία παράθυρα έχουν ως εξής: Το ένα δείχνει τις εξόδους που υπάρχουν στο δωμάτιο όπου βρισκόμαστε, ενώ το άλλο παίζει το ρόλο του εαυτού μας.

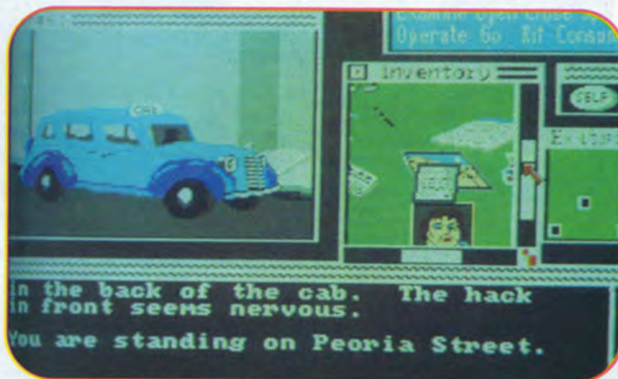
Οπως γράφτηκε τότε: "Το πλεονέκτημα αυτού του τρόπου παιχνιδιού είναι το εξής: οτιδήποτε θέλετε να κάνετε, μπορείτε να το κάνετε χωρίς να γράψετε καθόλου κείμενο, αλλά χρησιμοποιώντας το ποντίκι." Το Deja Vu έδειξε το δρόμο που ακολούθησαν όλα τα μετέπειτα adventures, καθώς είχε πολύ καλά γραφικά και ήχο (για την εποχή του).

Το adventure, αφού σας καλωσόριζε σε έναν εφιάλτη που έγινε πραγματικότητα, άρχιζε κάπως έτσι: "Συνέρχεστε, βρισκόμενος στην τουαλέτα ενός bar. Νιώθετε πολύ άσχημα (καθώς έχετε φάει μερικές), είστε αρκετά ζαλισμένος λόγω του ότι έχετε ένα μεγάλο καρούμπαλο στο κεφάλι σας, και κοιτάζοντας στο δεξί σας χέρι βλέπετε ότι σας έχουν κάνει κάποια ένεση..."

Κλείνοντας το special review, ο Αντώνης Λεκόπουλος ανέφερε: "Το Deja Vu είναι ένα από τα καλύτερα adventure games που έχουμε δει ποτέ. Πέρα από το τρομερό του gameplay, που έχει όλα τα πλεονεκτήματα που προαναφέραμε, το παιχνίδι διαθέτει και τρομερή υπόθεση, καθώς ο παίκτης ξεκινάει από το μηδέν, χωρίς να ξέρει τίποτα για το παιχνίδι, ούτε καν τι πρέπει να κάνει. Εχοντας λοιπόν να ανακαλύψει όχι μόνο το παιχνίδι, αλλά και τις... οδηγίες του, περνάει αρκετές ώρες ανακαλύπτοντας. Πάντως, αν από εδώ και πέρα όλα τα adventures είναι έτσι, μπορούμε να τρίβουμε τα χέρια μας."

"Το Deja Vu κυκλοφορεί από την Icom Simulations για Amiga, Atari ST και Macintosh αλλά λόγω της επιτυχίας του υπάρχει πιθανότητα να κυκλοφορήσει και για τους μικρότερους home."

του Γ. Κουρκουτά



ΓΡΑΦΙΚΑ 75% ΗΧΟΣ 70% GAMEPLAY 80% ΓΕΝΙΚΑ 82%

ΘΕΛΟΥΜΕ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ



ΕΧΕΤΕ VIDEOCLUB 'Η ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ?

ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ ΕΝΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ?

ΑΝΟΙΞΤΕ ΕΝΑ CONSOLE CLUB ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ ΣΑΣ

ΜΕ ΕΛΑΧΙΣΤΑ ΧΡΗΜΑΤΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΕΙΤΕ ΕΝΑΝ ΧΩΡΟ ΠΟΥ ΘΑ ΔΙΝΕΙ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΑΝΤΑΛΛΑΓΩΝ, ΔΑΝΕΙΣΜΩΝ ΚΑΙ ΠΩΛΗΣΕΩΝ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΩΝ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΩΝ ΤΙΤΛΩΝ ΚΑΙ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ ΘΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΕΙ ΦΙΛΟΥΣ ΤΟΥ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. ΣΤΟΧΟΣ ΜΑΣ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ CONSOLE CLUB ΣΕ ΚΑΘΕ ΠΕΡΙΟΧΗ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ. ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΑ 9594100 - 9596262 & ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟΝ ΥΠΕΥΘΥΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ

ΛΙΑΝΙΚΗ & ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ

ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΟΙ 3.000 ΤΙΤΛΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΚΑΙ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΙ ΔΙΚΗΣ ΜΑΣ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ

ΑΝΤΑΛΛΑΞΤΕ PLAYSTATION 'Η SATURN ΜΕ MEGA DRIVE 'Η SNES ΚΑΙ ΔΩΣΤΕ ΜΟΝΟ 58.000 ΔΡΧ. + ΦΠΑ ΤΡΕΛΑ!!!

3-D-O (MTX) FZ-1 PANASONIC ΜΟΝΟ 54.000 ΔΡΧ.

MD2 + GAME 29.900
SNES + STUNTRACE FX 38.900

NBA LIVE '96, IN THE ZONE, ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΑ ΓΙΑ SONY, SATURN

ACTION REPLAY ΓΙΑ SATURN, SONY, SNES

ΦΕΡΤΕ ΜΑΣ ΤΗΝ ΠΑΛΙΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ ΚΑΙ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΞΤΕ ΤΑ. ΜΕΙΩΣΤΕ ΤΗΝ ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗΣ

SONY PS ΝΑΙ!!!! ΕΧΟΥΜΕ 65 ΤΙΤΛΟΥΣ

PLAYSTATION ΝΕΑ

CRITICOM
D
HEBEREKE POIPOTO
REVOLUTION X
MICKEY'S WILD
ADVENTURE
AGILE WARRIOR
F–111X ROAD RASH
WING COMMANDER III
NEED FOR SPEED
PHILOSOMA
GEX
ALIEN TRILOGY
EXTREME PINBALL
PHYCHIC DETECTIVE
ADIDAS
VIEWPOINT
RIDGE RACER REVOLUTION
SHELLSHOCK
DESCENT
NBA LIVE 96
MAGIC CARPET
SHOCK WAVE ASSAULT
DEFCON 5
PSYCHIC DETECTIVE
IN THE ZONE
TOTAL NBA
MICKEYMANIA
ESPN EXTREME
ALONE IN THE DARK 2
NOVASTORM
GOALSTORM
STRIKER
LOADE 5
STARBLADE
TRUE PINBALL
WRESTLEMANIA
CRITICOM
POWER SERVE
RAPID RELOAD
ZERO DIVIDE
MAGIC KARPET
FIFA 96
3D LEMMINGS
PARODIUS
WORMS
DOOM
ACTUAL SOCCER
HI OCTANE
CYBERSLED
THUNDERHAWK 2
JOHNY BAZOOKATONE
AIR COMBAT
DISC WORLD
ASSAULT RIGS
TEKKEN 2 (JAP)
TOSHIDEN 2 (JAP)
KILLEAK THE BLOOD
PHILOSOMA
RESIDENT EVIL (JAP)
TOTAL ECLIPSE
JUMPING FLASH
THEME PARK
WIPEOUT
WARHAWK
MUSEUM

SEGA SATURN ΝΕΑ

MAGIC GARPET
GALAXY FLIGHT
STREET FIGHTER ALPHA (USA)
WIPEOUT
DARIUS
NBA JAM T.E.
VICTORY BOXING
WING ARMS
GOLDEN AXE DUEL
SHELLSHOCK
ALONE IN THE DARK 2
GALAXY FIGHT
WIPEOUT
THEME PARK
SEGA RALLY
DAYTONA
RAYMAN
FIFA 96
SIMCITY 2000
TOSHIDEN 2
SHINOBI MORTAL KOMBAT 2
EURO 96 ENGLAND
THUNDERHAWK 2
MYST

3DO

SUPER STREET FIGHTER
D
MEGA RACE
DRAG WAR
MAZER
SYNDICATE
SUPREME WARRIOR
POED
CRUSH'N'BURN
COBRA COMMAND
BATTLE SPORT
PRIMAL RAGE
DOOM
FLASHBACK
MYST
HELL
CRIME PATROL
SLAM'N'JAM
STRIKER
SPACE HULK
NEED FOR SPEED
DEMOLITION MAN
RETURN FIRE
TOTAL ECLIPSE
KILLING TIME
STAR FIGHTER
BLADE FORCE
BUST'N'MOVE
PHYCHIC DETECTIVE
JURASSIC PARK
CANNON FODDER
GRIDDERS
MAD DOG McCREE
STARBLADE
DRAGON'S LAIR
PEBBLE BEACH GOLF LINKS
GEX
MAD DOG McCREE 2
BURNING SOLDIER
CORPSE KILLER
VR STALKER
ROAD RASH
SLAYER
FOES ALI
STAR CONTROL II
OFF WORLD
FIFA
NIGHT TRAD
DEATH KEEP
FLYING NIGHTMARES
SEWER SHARK
RISE OF THE ROBOTS
ICE BREACER
SAMURAI SHOWDOWN
BATTLE CHESS
ALONE IN THE DARK 2
PHOENIX 3
BALL 2
WING COMMANDER III
THE INCREDIBLE MACHINE
OUT OFF THIS WORLD
TITAN WARS
PANZER DRAGOON
PANZER DRAGOON 2
DARIUS TWIN
MAGIC CARPET
MYSTARIA
VICTORY GOAL
DARK LEGEND
VIRTUACOP
ROBOTICA
HORDE
GEX
BUG
REVOLUTION X

SNES

ASTERIX AND OBELIX
AIR CAVALRY
ALADDIN
ALIEN 3
ARCANA
ASTERIX
AERO THE ACROBAT 2
AXELAY
BATTLETOADS
BREATH OF FIRE
BLACKHAWK
BRANDISH
BEAVIS AND BUTT–HEAD
BEAUTY AND THE BEAST
BATMAN RETURNS
BATMAN FOR EVER
BATMAN AND ROBIN
BRAIN LORD
BUBSY
BUBSY 2
BOB
BARKLEY SHUT UP AND JAM
BATTLE CLASH
BLUES BROTHERS
CHAMPIONS WORLD CLASS
SOCCER
CIVILIZATION
CAPTAIN COMMANDO
CANNONDALE CUP
CANNON FODDER
CLAY FIGHTER
CASTLEVANIA VAMPIRES KISS
CAESARS PALACE
CUTHROAT ISLAND
GLAY FIGHTER 2
CHAOS ENGINE
DRAGON
DONKEY KONG COUNTRY
DONKEY KONG COUNTRY 2
DINO DINI'S SOCCER
DARIUS TWIN
DINO CITY
DARK WATER
DOOM
DRACULA X
DUNGEON MASTER
TOY STORY
BREATH OF FIRE 2
ASTERIX AND OVELIX
NHL 96
NBA LIVE 96
DONKEY KONG 2
MORTAL KOMBAT 3
FIFA 96
MICKEY AND MINNIE

MD

TOY STORY
MEGAMAN 7
XMEN 2
ALLADIN
LION KING
NBA LIVE 96
FIFA 96
EARTH WORM JIM 2
VECTORMAN
ΚΑΙ 2.000 ΑΛΛΑ

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

GB	ΑΠΟ 1.500
MASTER SYSTEM	ΑΠΟ 1.500
MEGADRIVE	ΑΠΟ 3.900
SUPERNES	ΑΠΟ 4.900
NES	ΑΠΟ 2.500
JAGUAR	ΑΠΟ 4.900
MEGA CD	ΑΠΟ 2.000
SONY	ΑΠΟ 9.000
3DO	ΑΠΟ 5.000
SATURN	ΑΠΟ 8.000

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΗ ΝΙΚΑΙΑ
28ης ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ 23
ΤΗΛ.: 4934965

SONY

Play Station - Agent

ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ TV – VIDEO

ΤΩΡΑ ΑΝΟΙΚΤΑ ΚΥΡΙΑΚΕΣ & ΑΡΓΙΕΣ

ΡΕΝΤΗΣ
ΦΛΕΜΙΝΓΚ 17
ΤΗΛ.: 4813859

ΑΙΓΑΛΕΩ
ΕΥΑΓΓΕΛΙΣΤΡΙΑΣ 6
& ΙΕΡΑΣ ΟΔΟΥ 308
ΤΗΛ.: 5310330

ΚΕΝΤΡΙΚΟ
ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΓΡΥΠΑΡΗ 53
ΤΗΛ.: 9594100 – 9596262

ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ
ΑΛΕΞ. ΠΑΝΑΓΟΥΛΗ 33
ΤΗΛ.: 9739677

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ & ΠΗΝΕΙΟΥ 4
ΤΗΛ.: 5771224

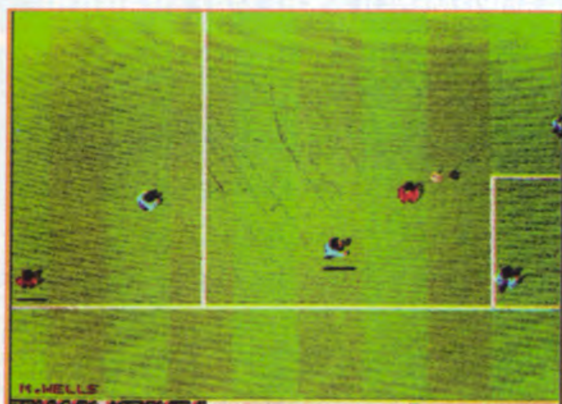
Τώρα και στα ΤΑΜΠΟΥΡΙΑ CONSOLE CLUB, ΥΠΑΠΑΝΤΗΣ 151, ΤΗΛ.: 4633611

REVIEW

ΕΙΔΟΣ	
FOOTBALL SIM.	
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ	
ANCO	AMIGA



KICK OFF





Από τη στιγμή που άρχισε η πρωτοκαθεδρία των 16-μπιτων υπολογιστών στην αγορά, λίγα ήταν τα "κάστρα" που παρέμεναν απόρθητα και ακέραια στα χέρια των 8-bit υπολογιστών. Ενα από αυτά, και ίσως το πιο σημαντικό στον τομέα των παιχνιδιών, ήταν και τα soccer simulation games, αφού παρά την αναμφισβήτητη υπεροχή τους σε δυνατότητες και software, τόσο η Amiga όσο και ο Atari δεν είχαν να επιδείξουν κάτι αξιόλογο στον τομέα αυτό, αντίθετα με τα Match Day 2 και Microprose Soccer των 8-μπιτων με τον υψηλό βαθμό playability. Αυτή λοιπόν την καθεστηκυΐα τάξη ήρθε να ανατρέψει για πάντα το δημιούργημα μιας άγνωστης τότε εταιρίας, της Anco, το πασίγνωστο σήμερα Kick Off.

Υιοθετώντας την απεικόνιση του γηπέδου από ψηλά και τα πολύ μικρά και γρήγορα sprites, το παιχνίδι του Dino Dini κατάφερε να αποκτήσει σχεδόν αμέσως έναν μεγάλο αριθμό φανατικών θαυμαστών όχι άδικα. Το Kick Off ήταν το πρώτο παιχνίδι που πρόσφερε τόσα πολλά ως ποδοσφαιράκι, από την άποψη ότι μέχρι τότε κινήσεις όπως τακουνάκια ή άνοιγμα της μπάλας υπήρχαν μόνο στα manuals των παιχνιδιών, όχι όμως και στον αγωνιστικό τους χώρο. Στο Kick Off αντίθετα, όλα αυτά φαίνονταν πεντακάθαρα μέσα στον αγωνιστικό χώρο, συνεπικουρούμενα από την τρομερή για τα δεδομένα της εποχής (και όχι μόνο) ταχύτητα του παιχνιδιού. Αυτό όμως που στην πραγματικότητα έφερε το Kick Off όχι ένα, αλλά πολλά βήματα μπροστά από τους ανταγωνιστές του ήταν το τρομερό του gameplay που σε καθήλωνε με την απλότητα και την αποτελεσματικότητά του από το πρώτο κιόλας παιχνίδι. Αλλωστε, αυτό που κάνει ένα παιχνίδι αθλητικού περιεχομένου να ξεχωρίζει, όσο καλά και αν είναι τα γραφικά ή ο ήχος του, είναι το κατά πόσο μπορεί ο παίκτης να νιώσει ότι συμμετέχει στο άθλημα, και αυτό ακριβώς πρόσφερε τόσο καλά το Kick Off. Γι' αυτό σημείωσε τόσο μεγάλη επιτυχία και ακολουθήθηκε από τόσες πολλές προσθήκες (βλ. Kick Off - Extra Time, Kick Off - Player Manager) αλλά και συνέχειες (Kick Off 2 και 3), οι οποίες οφείλουμε να παραδεχθούμε ότι ήταν σαφώς καλύτερες, κυρίως το K.O. 2, που πρόσφερε επιλογές όπως φαλτσαριστά σουτ, πολλούς τύπους γηπέδου (λασπωμένο, παγωμένο κ.λπ.), άνεμο και άλλα. Παρ' όλα αυτά όμως, το πρώτο K.O. είναι αυτό που τα ξεκίνησε όλα και δίκαια βρίσκεται εδώ. Οι παλαιότεροι gamers, και ειδικά οι φίλοι της Amiga που είχαν περάσει ώρες παίζοντας ή υπερασπιζόμενοι την ανωτερότητα του K.O. απέναντι στο επίσης πολύ καλό Sensible Soccer (μιλάμε για μία από τις μεγαλύτερες διαμάχες στο χώρο των παιχνιδιών!), σίγουρα θα διαβάζουν με νοσταλγία. Εμπρός, λοιπόν, τολμήστε το: ανοίξτε την πιστή, ξεχασμένη σας φίλη (ελπίζω μόνο να μην είστε από τους αφελείς που την άλλαξαν με κάποιο PC για "χάρη της εξέλιξης"), ξεθάψτε τη δισκέτα με τις μαγικές λέξεις Kick Off και σπρώξτε την με τρεμάμενα χέρια στο drive. Μην ντρέπεστε να θυμηθείτε τα παλιά, ορισμένα πράγματα άλλωστε παραμένουν αλώβητα στο χρόνο...

ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ '89





του Στέφανου Παπιλίδη

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
90%	82%	95%	90%

ΔΙΚΤΥΩΣΑΜΕ 22 ΠΟΛΕΙΣ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΙΖΟΥΜΕ...

Το μεγαλύτερο δίκτυο on-line υπηρεσιών δικτυώνει την Ελλάδα

ΑΘΗΝΑ	join zeus
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ	join macedon
ΗΡΑΚΛΕΙΟ	join daedalus
ΠΑΤΡΑ	join pharos
ΛΑΡΙΣΑ	join electra
ΡΟΔΟΣ	join colossus
ΣΕΡΡΕΣ	join serres
ΚΟΖΑΝΗ	join kozani
ΙΩΑΝΝΙΝΑ	join hepirus
ΒΕΡΟΙΑ	join veroia
ΑΛΕΞ/ΠΟΛΗ	join evros
ΦΛΩΡΙΝΑ	join florina
ΧΑΛΚΙΔΑ	join evripos
ΧΙΟΣ	join hios
ΚΑΒΑΛΑ	join kavala
ΛΑΜΙΑ	join lamia
ΑΡΓΟΣ	join argos
ΚΟΡΙΝΘΟΣ	join isthmos
ΑΓ. ΝΙΚΟΛΑΟΣ	join mirabelo
ΒΟΛΟΣ	join volos
ΘΗΒΑ	join thiva
ΡΕΘΥΜΝΟ	join dolphin

ΔΙΚΤΥΩΘΕΙΤΕ ΣΗΜΕΡΑ!



ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9227447, 9228447, 9229128, fax: 9242219 **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:** Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663 **ΠΑΤΡΑ:** Καραϊσκάκη 36, 262 21, τηλ.: 225323, 623600, fax: 225323 **ΗΡΑΚΛΕΙΟ:** Μ. Γεωργιάδη 25, 713 06, τηλ.: 237747, fax: 324283 **ΡΟΔΟΣ:** Βενετοκλέων 48, 851 00, τηλ.: 34589, fax: 37663 **ΛΑΡΙΣΑ:** Ηπείρου 52, 412 22, τηλ.: 621752, fax: 621003 **ΣΕΡΡΕΣ:** Πριγκ. Χριστοφόρου 8, 621 22, τηλ.: 20551, fax: 20552 **ΚΟΖΑΝΗ:** Πλ. Γιόλδαση 7, 501 00, τηλ./fax: 29210 **ΑΛΕΞ/ΠΟΛΗ:** Βιζβύζη 50, 681 00, τηλ.: 33146, fax: 33130 **ΙΩΑΝΝΙΝΑ:** Πυρσινέλλα 14, 453 34, τηλ.: 73775, fax: 73776 **ΦΛΩΡΙΝΑ:** Π. Μελά 1-3, 531 00, τηλ./fax: 25809 **ΒΕΡΟΙΑ:** Μητροπόλεως 12, 591 00, τηλ.: 23202, fax: 72523 **ΧΑΛΚΙΔΑ:** Γ. Ματσούκα 12, 341 00, τηλ.: 74888, 25273, fax: 82698 **ΧΙΟΣ:** Βενιζέλου 31, 821 00, τηλ./fax: 44283 **ΚΑΒΑΛΑ:** Βενιζέλου 42Δ, 654 03, τηλ.: 837375, fax: 220837 **ΛΑΜΙΑ:** Καποδιστρίου 22, 351 00, τηλ.: 31524, fax: 42514 **ΑΡΓΟΣ:** Βασ. Γεωργίου 6, 212 00, τηλ.: 61572, fax: 67165 **ΚΟΡΙΝΘΟΣ:** Δαμασκηνού 46, 201 00, τηλ.: 84906, fax: 26826 **ΑΓ. ΝΙΚΟΛΑΟΣ:** Δ. Σολωμού 6, 721 00, τηλ.: 22511, fax: 23242 **ΒΟΛΟΣ:** Σπ. Σπυρίδη 30, 382 21, τηλ. 094 527134, fax: 23923 **ΘΗΒΑ:** Αναπαύσεως 2, 322 00, τηλ.; 25132, 80110, fax: 80108 **ΡΕΘΥΜΝΟ:** Καβάφη 3, 741 00, τηλ./fax: 56524

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: SIMULATION
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: PSYGNOSIS
PLAYSTATION

WIPEOUT

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ '95

Η μεγάλη επιτυχία γνωρίζει το Playstation της Sony στην αγορά των video games το φέρνει δικαιωματικά σε αυτές τις σελίδες, μέσω ενός από τα καλύτερα και πιο γνωστά του παιχνίδια, του



Wipeout. Το παιχνίδι παρουσιάστηκε πρόσφατα από το περιοδικό αυτό, συγκεκριμένα το Φεβρουάριο του 1996 (τεύχος 129), από τον Θοδωρή Ραφτόπουλο. Εντυπωσίασε πολύ κόσμο, μεταξύ των οποίων και τον reviewer μας που το βαθμολόγησε με το καθόλου ευκαταφρόνητο 94% σε γενική βαθμολογία. Ας θυμηθούμε όμως κάποια από τα κυριότερα σημεία της παρουσίασης εκείνης:



"Αν νομίζετε ότι παίζοντας ένα απλό παιχνίδι αγώνων ταχύτητας τα έχετε δει όλα και έχετε θέσει τον εαυτό σας στη μέγιστη δοκιμασία, τότε σίγουρα δεν έχετε παίξει το Wipeout, το κορυφαίο παιχνίδι που γνώρισε ποτέ ο κόσμος της ηλεκτρονικής διασκέδασης... Κυρίες και κύριοι, ετοιμαστείτε για ένα ταξίδι στον κόσμο του μέλλοντος, στον κόσμο του Wipeout. (...) Το Wipeout εξελίσσεται στον κόσμο του μέλλοντος, όπου πλέον οι αγώνες ταχύτητας οχημάτων είναι κάπως διαφορετικοί από αυτούς που γίνονται σήμερα. Τα οχήματα δεν έχουν ρόδες, αλλά κυριολεκτικά πετούν πάνω από την πίστα, με ταχύτητες οι οποίες με τα μέσα που διαθέτει σήμερα η σύγχρονη τεχνολογία είναι ακόμα ασύλληπτες. (...) Τα γραφικά του Wipeout είναι καταπληκτικά. Ολες οι πίστες αγώνων είναι μοναδικά σχεδιασμένες, με τρισδιάστατα πολυγωνικά γραφικά. Το αποτέλεσμα είναι φανταστικό και ικανό να κερδίσει τις καλύτερες εντυπώσεις, ακόμα και από τους πιο απαιτητικούς παίκτες. (...) Η κίνηση του Wipeout είναι τέλεια, καθώς τα οχήματα κινούνται με ιδιαίτερη ευκολία και φυσικότητα, ενώ δίνει με τον καλύτερο τρόπο την εντύπωση στον παίκτη ότι παίρνει μέρος σε έναν πραγματικό αγώνα ταχύτητας. Ο χειρισμός είναι κάπως ιδιόμορφος και θα χρειαστεί να παίξετε μερικά παιχνίδια ώσπου να καταφέρετε να τον συνηθίσετε. Τέλος, ολοκληρώνοντας την αναφορά μας σε αυτό το κορυφαίο παιχνίδι, δεν θα πρέπει να παραλείψουμε να αναφέρουμε τη μουσική επένδυση υψηλών προδιαγραφών και τα πλούσια ηχητικά εφέ."





Σε ένα τέτοιο review, στο οποίο ο συνάδελφος βράβευσε το Wipeout με 96% σε γραφικά, 93% σε ήχο και 94% σε gameplay, εμείς απλώς παραθέτουμε ότι το λιγοστό, έστω, χρονικό διάστημα που πέρασε, δικαίωσε αυτά τα σχόλια, μια και το Wipeout είναι σταθερά ανάμεσα στα πρώτα παιχνίδια στις προτιμήσεις των κατόχων Playstation. Με παιχνίδια όπως αυτό η παιχνιδομηχανή της Sony φαίνεται να έχει καλά εξασφαλισμένο το μέλλον της...

του Στέφανου Παπιλίδη



ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
96%	93%	94%	95%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: RACING GAME
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: SEGA

SATURN

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Ενα όνειρο των απανταχού gamers έγινε πραγματικότητα: Επιτέλους, μπορούμε να παίξουμε σπίτι μας μερικά από τα καλύτερα coin-ops! Φυσικά, ο βασικός λόγος που έγινε





αυτό είναι η εμφάνιση των consoles 32 bits, Saturn και Playstation. Βέβαια, το Saturn ήταν πιο τυχερό, μια και είχε στη διάθεσή του την τεράστια παρακαταθήκη των arcades της Sega. Ετσι, μετά από σχετικά πολλές κακές κριτικές για τα πρώτα conversions, το τμήμα AM2 της Sega παρουσίασε μία τέλεια μετατροπή του φοβερού Sega Rally στο Saturn.

Ας θυμηθούμε μερικές γραμμές από το review του παιχνιδιού, που έγινε στο τεύχος 129 του "Pixel", το Φεβρουάριο του 1996, από το γράφοντα:

"Ηταν Παρασκευή, αργά το μεσημέρι, στα γραφεία του 'Pixel'. Δύο συντάκτες κοιτάζαμε ανυπόμονα το ρολόι μας. Πάνω που είχαμε αρχίσει να απογοητευόμαστε, ξαφνικά ανοίγει η πόρτα και μπαίνει στα γραφεία ο αρχισυντάκτης. Νεκρική σιγή παντού... Τα βλέμματά μας καρφώνονται στη μεγάλη σακούλα που κρατούσε.

Χωρίς να μιλήσει, ένα πονηρό χαμόγελό του ήταν αρκετό... Μέσα στη μεγάλη σακούλα υπήρχε ένα γιαπωνέζικο Saturn, ένα joypad, ένας adaptor και ένα αντίγραφο του Sega Rally. Μέσα σε δύο λεπτά, τα πάντα ήταν έτοιμα για το πάτημα του πλήκτρου power του Saturn.

Το καλύτερο, ίσως, arcade car racing game είναι πλέον διαθέσιμο για απεριόριστη προσωπική χρήση. Οσοι έχετε δει το Sega Rally σε κάποια arcade αίθουσα, σίγουρα θα έχετε μείνει με το στόμα ανοιχτό για τα γραφικά, την ταχύτητα και, κυρίως, την ανταπόκριση των αυτοκινήτων του παιχνιδιού. Η AM2 έκανε πάλι το θαύμα της και μετά την πολύ καλή μεταφορά στο Saturn του Virtua Fighter 2, επανέρχεται πάλι στο προσκήνιο με το Sega Rally.



Για όσους δεν ξέρουν την υπόθεση του Sega Rally, πρόκειται για έναν εξομοιωτή αγώνων εργοστασιακών αυτοκινήτων. Στη διάθεσή σας υπάρχουν μία Toyota Celica GT4 και μία Lancia Delta Integrale - και τα δύο του Group A. Οπως ίσως θα ξέρετε, οι πίστες των αγώνων είναι χωμάτινοι ή ασφάλτινοι, κανονικοί δρόμοι."

Για τα τρομερά του γραφικά και τον ήχο είχε γραφεί:



"Στην περίπτωση του Virtua Fighter 2, η κριτική των γραφικών του περιορίστηκε στην εμφάνιση των μαχητών και στα backgrounds. Σε ένα car racing game τα πράγματα είναι διαφορετικά. Εδώ υπάρχουν εξωτερικά τοπία, όπου εκτός του ότι πρέπει να είναι ρεαλιστικά θα πρέπει να κινούνται με μεγάλη ταχύτητα. Τα εξωτερικά τοπία του Sega Rally είναι φανταστικά! Διατηρούν τη ρεαλιστικότητα αυτού του arcade σε πολύ μεγάλο βαθμό.

Υπάρχουν τρεις διαδρομές για να επιλέξετε: έρημος, δάσος και βουνό, η μια καλύτερη από την άλλη. Διατηρούν και τις παραμικρές λεπτομέρειες, όπως τις μικρές λιμνούλες με νερό στις άκρες του δρόμου, τα σαμαράκια όπου τα αυτοκίνητα πετάνε στην κυριολεξία, τα πουλιά που τρομάζουν και πετάνε μακριά από το δρόμο, υπάρχει κόσμος σε αρκετά μέρη της πίστας, σπίτια, τούνελ κ.λπ.

Τα αυτοκίνητα είναι πολύ καλά σχεδιασμένα (βέβαια δεν φτάνουν την ανάλυση του arcade) και πολύ ρεαλιστικά. Ανέφερα ότι οι πίστες είναι σχεδόν ίδιες με αυτές του arcade, γιατί έτσι και καταφέρετε να τερματίσετε πρώτοι και στις τρεις διαδρομές (κάτι πάρα πολύ δύσκολο) θα περάσετε σε μία νέα διαδρομή δίπλα σε μία λίμνη, που είναι καταπληκτική! Αν τυχόν καταφέρετε να τερματίσετε και εκεί πρώτοι, σας περιμένει ακόμα μία δυνατή έκπληξη!

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι κάτι παραπάνω από καλός. Υπάρχουν πολλά επιλεγόμενα ηχητικά εφέ και soundtracks. Αξίζουν να αναφερθούν τα τρομερά σκασίματα του turbo κάθε φορά που επιταχύνετε!"

Η αρχή έγινε. Εμείς ευχόμαστε το Sega Rally να βρει μιμητές σε όλες τις next-gen κονσόλες.

του Γιώργου Κουρκουτά

ΓΡΑΦΙΚΑ 93% | ΗΧΟΣ 89% | GAMEPLAY 92% | ΓΕΝΙΚΑ 94%

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

PIXEL & Home Computer

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Φαίνεται πως η ιδέα να... βαφτίσετε το νέο μοντέλο Amiga σας ενθουσίασε. Οι απαντήσεις που έφθασαν στο περιοδικό ήταν πολλές και τα ονόματα που προτείνατε πρωτότυπα. Ολα τα δελτία συμμετοχής έλαβαν μέρος σε κλήρωση που ανέδειξε τους κάτωθι νικητές:

1ος: **ΠΑΠΑΠΟΣΤΟΛΟΥ ΑΠΟΣΤΟΛΟΣ**, Βάου 82, Γλυφάδα
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: 1 CD 32 Pack

2ος: **ΚΟΤΑΜΠΙΤΣΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ**, Μιαούλη 22, Βέροια
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: 1 Mouse Pen της Golden Image

3ος: **ΜΠΑΓΟΥΡΔΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ**, Κωστή Παλαμά 44-46, Αιγάλεω
4ος: **ΠΑΤΣΙΑΛΟΣ ΕΥΘΥΜΙΟΣ**, Οιδίποδος 44, Αθήνα
5ος: **ΨΑΡΡΟΣ ΜΑΡΚΟΣ**, Αθηνάς 102, Κορυδαλλός
6ος: **ΜΑΛΑΞΙΑΝΑΚΗΣ ΜΕΝΕΛΑΟΣ**, Γιαννιτσών 11, Δάφνη
7ος: **ΛΟΥΒΡΟΣ ΣΠΥΡΟΣ**, Ιπποκράτους 115-117, Αθήνα
ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ: 1 παιχνίδι σε δισκέτα, ο καθένας

8ος: **ΚΑΡΟΠΟΥΛΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ**, Δερβενακίων 46, Κόρινθος
9ος: **ΚΑΡΑΠΟΝΑΡΛΙΔΗΣ ΛΑΖΑΡΟΣ**, Ιωάννου Σωτηρίου 4Α, Μακροχώρι Ημαθίας
10ος: **ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΗΣ**, Πριγκηπονήσων 45, Αθήνα
11ος: **ΠΑΝΑΓΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ ΚΩΣΤΑΣ**, Ιθάκης 1, Μοσχάτο
12ος: **ΦΛΟΥΣΚΟΣ ΑΔΑΜΑΝΤΙΟΣ**, Ηπείρου 56, Αθήνα
ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ: 1 παιχνίδι σε CD, ο καθένας

13ος: **ΚΑΖΑΚΩΝΗΣ ΤΑΣΟΣ**, Μπιρμπίλη 19-21, Αθήνα
14ος: **ΒΑΣΚΑΝΤΗΡΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ**, Γ. Χορτάτζη 11, Πάτρα
15ος: **ΓΚΙΟΥΖΕΛΗΜ ΦΙΛΙΠΠΟΣ**, Σερίφου 51Β, Κάτω Πατήσια
16ος: **ΝΑΠΟΛΕΩΝΗΣ ΠΕΤΡΟΣ**, Δ. Φαληρέως 8, Πειραιάς
17ος: **ΑΡΓΥΡΟΥ ΛΟΡΕΙΝ**, Τζαβρού, Κέρκυρα
ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ: 1 εφαρμογή σε CD, ο καθένας

18ος: **ΚΟΥΚΟΥΡΑΚΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ**, Σπάρτης 114, Καλλιθέα
19ος: **ΤΣΙΤΣΙΠΑΤΗΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ**, Ετεοκλέους 45, Θεσσαλονίκη
20ος: **ΚΟΠΑΝΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ**, Ιωλκού 63, Βόλος
21ος: **ΜΑΡΙΝΗΣ ΑΡΓΥΡΗΣ**, Αγραφοι, Κέρκυρα
22ος: **ΖΕΡΒΑΣ ΕΥΑΓΓΕΛΟΣ**, Αγ. Γεωργίου 16, Αθήνα
23ος: **ΓΡΑΜΜΑΤΙΚΑΚΗΣ ΟΔΥΣΣΕΑΣ**, Χορτάτσων 1, Ηράκλειο Κρήτης
24ος: **ΠΟΥΛΗΜΕΝΟΣ ΙΩΑΝΝΗΣ**, Α. Νούτσου 36Α, Αθήνα
25ος: **ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ**, Αιτωλίας & Παξών 4, Γέρακας
ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ: 1 πρόγραμμα, ο καθένας

Ολα τα δώρα είναι για Amiga και είναι ευγενική προσφορά του **"HOME COMPUTER"**
Μ. Μεθοδίου 70, 491 00 Κέρκυρα, τηλ.: (0661) 48194, fax: (0661) 21936.

ΠΩΣ ΘΑ ΠΑΡΑΛΑΒΕΤΕ ΤΑ ΔΩΡΑ ΣΑΣ

Οι νικητές θα παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού "PIXEL" (Λεωφ. Συγγρού 44, Αθήνα) μέχρι και τις 2/9/96. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι τις 2/9/96 για λόγους που δεν αφορούν στο περιοδικό, το δώρο θα παραλάβει ο πρώτος από τους 25 επιλαχόντες που έχουν ήδη κληρωθεί.

ΕΠΕΜΒΑΣΗ SPECTRUM DEATHWISH3

Γράψτε το παρακάτω listing και βάλτε την original κασέτα να παίζει από την αρχή. Θα έχετε άπειρα πυρομαχικά και δεν θα καταλαβαίνετε τίποτα από τις σφαίρες των εχθρών σας.

(ΟΛΟΙ ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΚΕΦΑΛΑΙΑ)

```
30 CLEAR 32767
40 LOAD "" CODE
50 LET ADD=33117
60 READ N
70 IF N=999 THEN GOTO 100
80 POKE ADD,N : LET ADD=ADD+1
90 GOTO 60
100 RANDOMIZE USR 32768
110 DATA 205, 86, 55, 62, 183
120 DATA 50, 22, 151, 50, 185, 153
130 DATA 50, 37, 169
140 DATA 201, 87, 73, 90, 999
```

ΕΠΕΜΒΑΣΗ SPECTRUM MASTER OF THE UNIVERSE *(THE MOVIE)*

Πληκτρολογήστε το κείμενο και βάλτε την πρωτότυπη κασέτα από την αρχή.

(Ολοι οι χαρακτήρες με μικρά)

```
10 print at 10,0; "start m.o.t.u. tape"
20 load "code"
30 for f= 61457 to 61466
40 read a: poke f,a
50 next f
60 randomize usr 61440
70 data 175,50,189,164,50
80 data 206,200,195,0,161
```

NICKYBOOM *(PC)*

Ο φίλος της στήλης, Κώστας Καραμουσαλής, σας προτείνει:

Δώστε τους παρακάτω κωδικούς, για να περάσετε σε ορισμένες από τις πίστες του παιχνιδιού:

MEDIT - MIRTES - KRATTY - ARRAX

WING COMMANDER II *(PC)*

Αρχίστε το παιχνίδι γράφοντας [WC2 Origin -k] ή, και για τις special αποστολές, αρχίστε το παιχνίδι γράφοντας [SO1 Origin -k] ή [SO2 Origin -k].

AFTER THE WAR *(SPECTRUM)*

Αν ακόμη δεν έχετε παίξει το δεύτερο μέρος, δώστε τον παρακάτω κωδικό για να περάσετε σε αυτό: 94656981.

SONIC BOOM *(SPECTRUM)*

Σε αυτό το παιχνίδι ο φίλος μας, Χρυσοβαλάντης Καλόγηρος, μας λέει πως, αν θέλουμε να έχουμε άπειρες ζωές, στο high score πρέπει να γράψουμε: CINOS

BATMAN2 *(AMSTRAD)*

Μόλις πάρετε το sweet, βγείτε στην οθόνη με τα icons ή options. Ενεργοποιήστε το sweet, αλλά μην το χρησιμοποιήσετε αμέσως. Πηγαίνετε πρώτα τη νυχτερίδα σας στο QUIT και, φυσικά, πατήστε Ν. Θα δείτε ότι το sweet είναι σβησμένο (τώρα πηγαίνετε στο χέρι-γροθιά) και πατήστε FIRE. Η δύναμή σας θα ανέβει, ενώ θα έχετε το sweet. Το κόλπο γίνεται και σε όλα τα υπόλοιπα αντικείμενα όπως, για παράδειγμα, το RED NOSE και το TRAINERS, με αποτέλεσμα να μπορείτε όποτε θέλετε να είστε μία αόρατη αστραπή.

ASTERIX AND THE MAGIC CAULDRON *(SPECTRUM)*

Μπείτε στον loader και δώστε: 55 poke 36726,0 για να έχετε άπειρες ζωές.

LOTUS III *(AMIGA)*

Μερικοί κωδικοί για το παιχνίδι και στα τρία επίπεδα:

EASY LEVEL

1 PWRWUWHNM-30
2 XMQIYSKAS- 80
3 UVQSNPBCM-70
4 CWVBQPCAV-50
5 SFXUXXXXP-60
6 HSYWYSKGC-50
7 IVVEMMKOZ-50

MEDIUM LEVEL

1 ANNSMQLPN-60
2 VSVDOPHCY-50
3 RTLMJKHB-60
4 ERRURV-67
5 NSSSXXXXS-60
6 WSVUQPCSJ-70
7 OUNDEFACG-99
8 GXWDYPACV-68
9 BZ-ZF-BAT-90
10 LWNJWKACN-90

HARD LEVEL

1 IYVVNVEQR-35
2 KAZZNIKAI-45
3 FGQLJGDAF-65
4 MFFSRPYDU-60
5 PLQTZQDPE-80
6 ZKZGKJKKK-50
7 TGGJGGTTT-63
8 AFZYBQCJT-70
9 JBOUKJHKA-99
10 DASICOTET-80
11 XDNVSEECE-85
12 QDSCJVEBT-75
13 SKGYXXXXK-57
14 YKGJWVNAK-92
15 WJMEGMEQH-60

BARBARIAN *(AMSTRAD)*

Μπορείτε να νικήσετε όλους τους αντιπάλους σας (με εξαίρεση τους τρεις πρώτους, οι οποίοι δεν είναι και τόσο επιθετικοί και νικιούνται εύκολα) με το εξής κόλπο:

Αφήστε τους να σας σπρώξουν στη γωνία ή πηγαίνετε μόνος σας. Οταν σας ρίξουν με κωλοτούμπα, να έχετε πατημένα τα κουμπιά για κλωτσιά. Είστε 100% νικητές. (Μερικές φορές θα δέχεστε χτυπήματα, αλλά τις περισσότερες θα δίνετε.)

NINJA GAIDEN *(GAME GEAR)*

Ο κύριος Χ ...(πολλοί "Χ" μας στέλνουν γράμμα τώρα τελευταία) μας έστειλε τους κωδικούς των επιπέδων γι' αυτό το πολύ καλό παιχνιδάκι:

Level	Code
2	NINJA
3	GIDEN
4	DRGON
5	SWORD

CASINO GAMES *(SEGA MASTER SYSTEM)*

Λοιπόν, στον κωδικό γράψτε 8314853112 για περισσότερα χρήματα από όσα θα μπορούσατε ποτέ να ξοδέψετε στην υπόλοιπη ζωή σας.

SPACE HARRIER
(SEGA MASTER SYSTEM & MEGADRIVE)

Ορίστε οι κωδικοί για τα επίπεδα του παιχνιδιού:

Level	Code
2	EAGF
3	CHFA
4	BHFR
5	DGBC
6	HBGA
7	FBHE
8	KJDA
9	BFCH
10	HGDA
11	AGEC

WWF WRESTLEMANIA CHALLENGE
(NES)

Πατήστε τα select και B στο Tag Team και το Survivor Series mode. Θα συμβεί το εξής περίεργο: Ο αντίπαλός σας θα αρχίσει να βαράει μετά μανίας τους υπόλοιπους αντιπάλους σας!

CRYSTAL MINES
(ATARI LYNX)

Ορίστε μερικοί κωδικοί για κάποιες από τις δυσκολότερες πίστες:

Level	Code
5	ZCXP
10	ITCU
15	RFVC
20	AURV
25	KYRO
30	FQCS
35	OHXY
40	PNGU
45	CXRI
50	INUK
55	KEHL
60	SOVS
65	HJHT
70	WBHP
75	YJKJ
80	SVWK
85	YNXR
90	QKOA
95	IDIC
100	PERF

MEGA MAN
(GAMEBOY)

Για να κερδίσετε τους τέσσερις κακούς, κάντε τα εξής με τους εξής codes:

✓Elecman
a2, 4, b3, d1, 2
✓Iceman
a1, b4, c1, d2, 3
✓Fireman
a2, 3, c1, d2, 3
✓Cutman
a2, 3, b4, c2, 3

SPIDER MAN
(SEGA MEGADRIVE)

Είναι πολύ εύκολο να σκοτώσετε τον Sandman. Μόλις έρθει κοντά σας, αρχίστε να τον κλωτσάτε με μανία. Οταν πλησιάσει στο σωλήνα με το νερό είναι νεκρός.

Αλλο πρόβλημα είναι το πώς περνάτε την αποθήκη. Ως επίπεδο δυσκολίας βάλτε το nightmare. Μόλις αρχίσετε, τότε πετάξτε ιστούς στη δεύτερη σειρά από κιβώτια και περάστε επάνω από το σκύλο. Θα προσγειωθείτε στην τρίτη σειρά από κιβώτια. Σκαρφαλώστε λίγο και θα βρεθείτε στο ασανσέρ.

COSMIC FANTASIE STORIES
(MEGA CD)

Τιπάκι για το Mega CD και μάλιστα για τι παιχνίδι! Κρατάτε πατημένα τα Left & Start στο δεύτερο joypad μέχρι να εξαφανιστεί το λογότυπο Sega. Αρχίστε το παιχνίδι και καλέστε το παράθυρο κατάστασης, πατήστε το Start του 2ου παίκτη, κλείστε το παράθυρο και αρχίστε να παίζετε κανονικά. Θα είστε άτρωτος στις σφαίρες, αλλά και στο ...σώμα του εχθρού. Επίσης θα μπορείτε να περνάτε ανάμεσα από εμπόδια.

Ανοίξτε πάλι το παράθυρο και ξαναπατήστε το 2 player start και ο εχθρός θα εμφανιστεί πάλι. Οταν πεθάνετε, κάντε όλα τα προηγούμενα με το joypad όμως του πρώτου παίκτη. Ο χαρακτήρας σας θα αναστηθεί με καθόλου hit points.

DRAGON'S LAIR
(SUPER NES)

Αυτό και αν είναι από τα άγραφα! Πάρτε τις τρεις ζωούλες που βρίσκετε στο πρώτο επίπεδο. Και μετά, απλούστατα, γυρίστε πίσω και ...ξαναπάρτε τες όσες φορές θέλετε!!!

SUPER MARIO BROS III
(NES)

Τερματίστε το παιχνίδι και μετά πατήστε με τη σειρά τα: up, down, left, right, left, right, a, b, start. Θα αποκτήσετε 27 P να τα κάνετε ό,τι θέλετε.

ESCAPE FROM CAMP DEADLY
(GAMEBOY)

Παγώστε το παιχνίδι και πατήστε τα A, B, select ταυτόχρονα. Αυτό θα σταματήσει τη μουσική και θα σας δώσει άπειρες καρδιές.

GOLDEN AXE
(AMIGA, ATARI ST)

Με αυτό το τιπάκι μπορείτε να επισκεφθείτε οποιαδήποτε πίστα αυτού του παιχνιδιού θέλετε. Οπως θα ξέρετε, διαλέγετε ανάμεσα στους μάγο, γυναίκα-πολεμιστή, άντρα-πολεμιστή, νάνο με τα βελάκια. Εδώ μετά την επιλογή σας πατάτε το πλήκτρο 5. Υστερα πατάτε τον αριθμό της πίστας που θέλετε αλλά -ΠΡΟΣΟΧΗ!!!- από το keyboard και όχι από το keypad.

Πατάτε το πλήκτρο ρυθμικά μέχρι να αρχίσει το παιχνίδι. Το περίεργο αυτό τιπάκι από το φίλο μας Γιώργο Παπαϊωάννου από την Καβάλα.

OPERATION C
(GAMEBOY)

Στην οθόνη με τους τίτλους πατήστε Up τέσσερις φορές, left τέσσερις φορές. Μετά A, B, start και θα αρχίσετε το παιχνίδι με άπειρα πυρομαχικά.

GAME OVER
(AMSTRAD CPC)

Κάποιος, μετά από τόσο καιρό, κατόρθωσε να περάσει στο δεύτερο επίπεδο. Ο κωδικός για το δεύτερο επίπεδο είναι 10218. NAVY MOVES (AMSTRAD CPC).

Ο κωδικός για το δεύτερο επίπεδο του παιχνιδιού 28750. Και τα δύο τελευταία τιπάκια μάς έστειλε ο Νίκος Μούρας από τη Μυτιλήνη.

SHADOW OF THE BEAST II
(AMIGA)

Μόλις εμφανιστούν στην οθόνη γράμματα, πατήστε το αριστερό κουμπί του mouse. Μόλις εμφανιστούν κάτι άλλα γράμματα, πατήστε το δεξί κουμπί του mouse και μετά πάλι το αριστερό. Θα αποκτήσετε άπειρη ενέργεια.

Από τον επόμενο μήνα οι στήλες "RPG News" και "RPG Θέμα" θα φιλοξενούνται στις σελίδες του **"PC Master"**

Γύρω από το τραπέζι ζώντας το όνειρο!

Ο Dungeon Master άφησε το βλέμμα να πλανηθεί ερευνητικά στους παίκτες που κάθονταν γύρω από το ξύλινο τραπέζι. Ενας-ένας άρχισαν να μεταμορφώνονται και, σε λίγα λεπτά, βρίσκονταν όλοι σε έναν διαφορετικό κόσμο, έτοιμοι να ζήσουν την περιπέτεια μαζί στους μυστηριακούς χώρους του ονείρου... Το παιχνίδι είχε αρχίσει!

Τα role playing games γεννήθηκαν στην Αμερική πριν από πολλά χρόνια και στην πρώτη τους μορφή δεν είχαν καμία σχέση με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Από το 1972, όταν εμφανίστηκε το αρχικό παιχνίδι "Dungeons & Dragons", πολλές χιλιάδες ανθρώπων το δέχτηκαν σαν το πιο συναρπαστικό χόμπι που θα μπορούσαν να βρουν. Αν και το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν ήταν το πρώτο του είδους, ήταν δίχως αμφιβολία το πιο επιτυχημένο και αυτό που τελικά έφερε τα role playing κοντά στον πολύ κόσμο.







Σύντομα, τα Role Playing Games (RPG, χάριν συντομίας) έγιναν μανία και το ίδιο το "Dungeons & Dragons" δέχτηκε πολλές διαμορφώσεις, οι οποίες μετά από δεκαέξι χρόνια έφεραν μία δεύτερη έκδοση του παιχνιδιού, με την ονομασία "Advanced Dungeons & Dragons". Στο μεταξύ, η επιτυχία των RPGs έφερε και τις (αναπόφευκτες!) μεταφορές του παιχνιδιού στους οικιακούς υπολογιστές. Κυκλοφόρησαν πολλά παιχνίδια που ονομάστηκαν RPG, αλλά λίγα από αυτά πλησίαζαν πράγματι την αληθινή φύση του παιχνιδιού και κανένα ουσιαστικά δεν ήταν role playing, διότι τα RPGs είναι ουσιαστικά αδύνατο - όπως θα φανεί παρακάτω - να μεταφερθούν στον υπολογιστή.

Μολαταύτα, αρκετά από αυτά τα παιχνίδια έγιναν μεγάλες επιτυχίες, με χαρακτηριστικά παραδείγματα το "Captive", το "Dungeon Master" και το "Bird's Tale". Μερικές από τις πιο πρόσφατες κυκλοφορίες (για παράδειγμα, το "Eye of the Beholder") είναι εξ ολοκλήρου στηριγμένες στο πρότυπο του "Advanced Dungeons & Dragons", αλλά, αν και η υπόθεση είναι ίδια, ο τρόπος που παίζεται το παιχνίδι εξακολουθεί να διαφέρει πολύ. Τα role playing παιχνίδια είναι ακριβώς αυτό που υποδηλώνει η ονομασία τους: καλούν τους παίκτες να υποδυθούν κάποιους ρόλους και μετά τους ρίχνουν στην περιπέτεια.

Για να παιχτεί σωστά ένα RPG, χρειάζεται σχεδόν πάντα ένας βαθύς γνώστης του παιχνιδιού, ο οποίος και ονομάζεται game master - στην περίπτωση του "Advanced Dungeons & Dragons" λέγεται dungeon master ή DM (από τα αρχικά). Καθήκον του DM είναι να επεξηγεί στους παίκτες κάποιους από τους κανόνες του παιχνιδιού και, με τις οδηγίες του βιβλίου που έχει επιλεγεί, να τους οδηγεί στην περιπέτεια, παίζο-

Α. ΚΟΥΤΛΙΔΗΣ
ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '92

ντας το ρόλο του μεσάζοντα μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας...

Για να αρχίσει ένα παιχνίδι, πρέπει να υπάρχουν τουλάχιστον ένας DM και ένας παίκτης, αλλά η μορφή που παίρνει έτσι το παιχνίδι είναι τελείως υποτυπώδης. Για να είναι πλήρες το παιχνίδι, πρέπει να υπάρχουν τουλάχιστον τρεις παίκτες και ένας DM. Οι παίκτες αποκτούν κάποια χαρακτηριστικά (δύναμη, εξυπνάδα, αντοχή, επιδεξιότητα και άλλα), που αποφασίζονται με το ζάρι, ενώ σύμφωνα με αυτά τα χαρακτηριστικά επιλέγουν τη φυλή τους (άνθρωπος, νάνος, ξωτικό κ.ο.κ.).

Τελικά, κάθε χαρακτήρας μπορεί να αποκτήσει και κάποια περιγραφή - η οποία μπορεί να είναι και πολύ λεπτομερής, αρκεί να υπάρχει φαντασία. Για παράδειγμα, ένας χαρακτήρας ανήκει στη φυλή των νάνων. Φυσικά, είναι κοντός και με γενειάδα, όπως όλοι της φυλής του, έχει πολύ μικρή επιδεξιότητα, άρα είναι μάλλον χοντρός και δυσκίνητος, αλλά ό,τι του λείπει σε επιδεξιότητα το έχει σε δύναμη - κάτι που τον κάνει ιδανικό για τις δύσκολες στιγμές της μάχης. Δεν είναι ιδιαίτερα έξυπνος, κάτι που δεν είναι παράξενο για τους παραδόπιστους και στρυφνούς νάνους, αλλά είναι αρκετά σοφός - και από εκεί μπορούμε να υπολογίσουμε ότι πρέπει να είναι κάποιας ηλικίας. Λαμβάνοντας υπόψη ότι οι νάνοι ζουν κατά μέσο όρο περίπου 350 χρόνια, ο συγκεκριμένος χαρακτήρας μπορεί να θεωρηθεί περίπου 180 ετών.

Συνεχίζοντας με αυτό τον τρόπο, κάποιος μπορεί να κατασκευάσει ολόκληρη την ιστορία αυτού του χαρακτήρα, προσθέτοντας καταπληκτικές λεπτομέρειες στα χαρακτηριστικά του - και αυτό είναι και το νόημα του παιχνιδιού! Ο παίκτης που έχει την κυριότητα του χαρακτήρα είναι υπεύθυνος για να τον ζωντανέψει με τις υποκριτικές του ικανότητες. Χρησιμοποιώντας χειρονομίες, γκριμάτσες, ακόμα και μία αλλαγμένη φωνή ή ένα συγκεκριμένο τρόπο ομιλίας, μπορεί να "δώσει ζωή" στο χαρακτήρα, ώστε να παίξει το ρόλο που του ανατέθηκε στο παιχνίδι.

Ο DM χαμογέλασε με έναν τρόπο μάλλον χαιρέκακο:

"...Λοιπόν, αυτοί είναι οι χαρακτήρες σας. Μπορούμε να αρχίσουμε ή θέλετε να ρωτήσετε κάτι; Αν ναι, ρωτήστε τώρα, γιατί μετά μπορεί να είναι πολύ αργά!"

Ο ρόλος του DM είναι πολύ δύσκολος. Πρέπει να γνωρίζει πολύ καλά τους κανόνες - οι οποίοι δεν είναι παρά δύο βιβλία, συνολικά τετρακοσίων πενήντα σελίδων μεγάλου μεγέθους (!) - καθώς και να φροντίζει ώστε αυτοί να τηρούνται - ή και να μην τηρούνται! Εάν ο DM κρίνει ότι έτσι πρέπει να γίνει, μπορεί να αγνοήσει ή να "λυγίσει" κάποιον κανόνα κάτω από συγκεκριμένες συνθήκες ή και να αλλάξει την περιπέτεια, αν χρειαστεί. Αυτό είναι κάτι που ο υπολογιστής ποτέ δεν πρόκειται να το πετύχει και είναι και ένα από τα πιο συναρπαστικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.

Οι αλλαγές που μπορεί να κάνει ο DM μπορεί να είναι τόσο υπέρ όσο και εναντίον του παίκτη, ώστε να διατηρείται κάποια ισορροπία - το σημαντικότερο είναι να μη χάνει το ενδιαφέρον της η περιπέτεια. Αν κάποιος χαρακτήρας είναι πολύ ισχυρός, ο DM μπορεί να κάνει τις μάχες πιο δύσκολες για αυτόν, ώστε να μην παραγκωνίζονται οι άλλοι παίκτες, ενώ αντίστοιχα μπορεί να διευκολύνει έναν αδύναμο χαρακτήρα.

Παράλληλα, ο DM είναι υπεύθυνος και για την πραγματοποίηση των ενεργειών των παικτών, όπως και για την παρουσίαση της περιπέτειας. Αυτός περιγράφει τους χώρους και την κατάσταση που επικρατεί και οι παίκτες ζητούν περισσότερες πληροφορίες ή κάνουν ενέργειες, τις οποίες διεκπεραιώνει ο DM. Ενα από τα τυπικά του καθήκοντα είναι ο έλεγχος των μαχών. Η εμφάνιση ενός εχθρού σημαίνει, τις περισσότερες φορές, μάχη - και η διεξαγωγή της είναι δουλειά του DM.

"...Καθώς κινείσαι σκυφτός κατά μήκος του στενού τούνελ, περιμένοντας να διακρίνεις κάποιο φως ή κάποια διέξοδο, από την οροφή πέφτει στην πλάτη σου ένα βαρύ, ογκώδες, φτερωτό πλάσμα. Καθώς είσαι έκπληκτος, σε δαγκώνει στο λαιμό και το δηλητήριο της παράξενης νυχτερίδας χύνεται στο αίμα σου, αφαιρώντας σου εννέα πόντους αντοχής και μειώνοντας τη δύναμή σου κατά δύο. Σε έσωσε η δερμάτινη πανοπλία σου που απορρόφησε μεγάλο μέρος του δηλητηρίου, αλλά τώρα πρέπει να πολεμήσεις για τη ζωή σου."

Κάθε φορά που εμφανίζεται εχθρός, οι παίκτες θα αποφασίσουν αν θα μείνουν να πολεμήσουν ή αν θα επιχειρήσουν να ξεφύγουν. Αν επιλέξουν να ξεφύγουν, ο DM υπολογίζει τις πιθανότητες επιτυχίας της φυγής τους και ρίχνει τα ζάρια. Αν ο αριθμός που θα έρθει είναι έξω από τις πιθανότητες, η φυγή αποτυγχάνει και η ομάδα είναι υποχρεωμένη να καθίσει να πολεμήσει. Για να είμαστε όμως πιο ακριβείς, πρέπει να διευκρινίσουμε ότι τα ζάρια ρίχνονται ξεχωριστά και με διαφορετικές πιθανότητες για καθέναν. Είναι δυνατό, λοιπόν, να κατορθώσουν κάποιοι να ξεφύγουν, αλλά οι υπόλοιποι να υποχρεωθούν να πολεμήσουν.

Σε μία μάχη, μπορεί να λάβουν μέρος πάρα πολλοί πολεμιστές. Συνήθως, κάθε παίκτης έχει και το δικό του αντίπαλο, ενώ κάποιες φορές μπορεί να επιτεθούν και δύο αντίπαλοι στον ίδιο παίκτη. Η έκβαση της μάχης εξαρτάται από την ικανότητα που έχει ο χαρακτήρας στο χειρισμό του όπλου του, από τη δύναμή του (στην πάλη με τα χέρια από τη θωράκισή του), αλλά και από τα αντίστοιχα χαρακτηριστικά του αντιπάλου του.

Επίσης, παίζει ρόλο και το στοιχείο του αιφνιδιασμού, ενώ ένας χαρακτήρας με μαγικές δυνάμεις μπορεί να δημιουργήσει κάποιο όραμα, ώστε να μπερδέψει τους αντιπάλους και να ρίξει πάνω τους κάποια κατάρα η οποία θα τους αφαιρέσει δύναμη. Εάν το επιλέξει κάποιος παίκτης, μπορεί να βοηθήσει ένα συμπαίκτη του που βρίσκεται σε δύσκολη θέση, όπως μπορεί επίσης και να τον χτυπήσει πισώπλατα, για να πάρει τα υπάρχοντά του κατόπιν (αρκετές φορές, τα συμφέροντα των παικτών είναι αλληλοσυγκρουόμενα).

"...Καθώς προχωρείτε βορειοδυτικά, έχετε ήδη κατακτήσει πίσω σας τρία χωριά. Τα πέταλα των αλόγων κτυπούν βαριά πάνω στο βραχώδες έδαφος και η ανάσα τους ακούγεται βαριά και κουρασμένη. Σύντομα, θα νυχτώσει και η ορατότητα θα περιοριστεί

στο ελάχιστο. Θέλετε να συνεχίσετε ή θα σταματήσετε για τη νύχτα;

- Πόσο απέχει το κοντινότερο χωριό όπου μπορούμε να ζητήσουμε φιλοξενία;

- Περίπου μία ώρα, άρα θα φτάσετε αφού σουρουπώσει. Δεν βρέθηκε στο δρόμο μας μέχρι τώρα κάποια σπηλιά, κάποιο κοίλωμα που θα μπορούσαμε να διανυκτερεύσουμε;

- Ναι, περάσατε μία μικρή σπηλιά πριν ένα τέταρτο περίπου. Θέλετε να γυρίσετε για να περάσετε εκεί τη νύχτα;"

Συχνά, ο DM κάνει αλλαγές στην υπόθεση της περιπέτειας. Στην περίπτωση αυτή, για παράδειγμα, μπορεί το σενάριο της περιπέτειας να μην ανέφερε τίποτα για σπηλιά και αυτή να είναι καθαρώς αποκύημα της φαντασίας του DM (ο οποίος πιθανότατα βρήκε μία καλή ευκαιρία να δημιουργήσει κάποια παγίδα ή και μία καλή μάχη). Αυτό είναι άλλο ένα από τα μεγάλα χαρίσματα των επιτραπέζιων RPGs.

Σε ένα παιχνίδι στον υπολογιστή, η υπόθεση της περιπέτειας είναι προκαθορισμένη και, αν ο συγγραφέας δεν έχει προβλέψει κάποια κίνηση, εσείς απλώς δεν μπορείτε να την κάνετε (όσο φυσική και αν φαίνεται), ο DM όμως έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει εκείνες τις παραμέτρους για να ανταποκριθεί στις επιθυμίες των παικτών - και, τελικά, οι περιπέτειες φτιάχνονται τόσο από τους παίκτες όσο και από τον DM.

Ακόμα ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα: Κατά τη διάρκεια της διανυκτέρευσης στη σπηλιά, κάποιος φυλάει σκοπιά, ενώ οι άλλοι κοιμούνται. Κάποια στιγμή, ο DM τον ειδοποιεί ότι τα άλογα είναι ανήσυχα. Ο παίκτης ρωτά αν βλέπει κάτι να κινείται και ο DM του δίνει αρνητική απάντηση. Ο παίκτης σκέφτεται ότι μπορεί να μη βλέπει λόγω του σκοταδιού, ενώ ίσως υπάρχει κίνδυνος. Ρωτάει λοιπόν αν υπάρχει φεγγάρι και ο DM του απαντάει: "Θα ρίξουν από ένα ζάρι και, αν ο παίκτης φέρει μεγαλύτερο αριθμό, υπάρχει φεγγάρι" (ο παίκτης παίρνει το πλεονέκτημα).

Στο παραπάνω παράδειγμα, και πάλι ο DM δημιούργησε μια κατάσταση που απλώς δεν είχε προβλεφτεί - ή πιο σωστά, ο παίκτης την εντόπισε και ο DM της επέτρεψε να δημιουργηθεί. Ενας πολύ έμπειρος DM πιθανώς να έχει τη δυνατότητα να κατασκευάσει ολοκληρωτικά δικές του περιπέτειες, χρησιμοποιώντας την εμπειρία του για να προβλέψει τις πιθανές κινήσεις των παικτών και να ετοιμάσει μία έκβαση για καθεμία.

Με αυτό τον τρόπο είναι δυνατό να φτιαχτούν περιπέτειες στα μέτρα της ομάδας των παικτών - η περιπέτεια μπορεί να πάρει μορφή τελείως διαφορετική από τις προκαθορισμένες, αχρηστεύοντας έτσι πολλές φορές το βιβλίο της περιπέτειας. Αλλά και οι "έτοιμες" περιπέτειες έχουν ελεύθερα χαρακτηριστικά, κάτι το οποίο σημαίνει ότι δεν είναι πλήρως καθορισμένες. Οι οδηγίες για τον Dungeon Master είναι σαφείς, αλλά όχι βήμα προς βήμα διατυπωμένες.

Ενα παράδειγμα: Η ομάδα των παικτών βρίσκεται σε μία ταβέρνα, όπου είναι και ένας μεθυσμένος τύπος που λογομαχεί με την ταβερνιάρισσα, επειδή δεν έχει αρκετά λεφτά για να πληρώσει τις μεγάλες ποσότητες αλκοόλ που κατανάλωσε. Αυτός ο τύπος, λοιπόν, καταφεύγει στην ομάδα των παικτών ζητώντας "δανεικά", για να πληρώσει το ποτό του. Σύμφωνα με τις οδηγίες της περιπέτειας, το ποσό που χρωστάει πρέπει να είναι ανάλογο με τις οικονομικές δυνατότητες των παικτών, ώστε να μην είναι κάποιο ποσό που δεν μπορούν να πληρώσουν, αλλά να μην είναι και πολύ μικρό. Αυτός ο μεθυσμένος έχει κάποιες πληροφορίες που θα φανούν ιδιαίτερα χρήσιμες στους παίκτες και, για αυτό, είτε οι παίκτες πληρώσουν για το χρέος του είτε όχι, αυτός θα τους πει τις πληροφορίες. Οσον αφορά όμως στο κατά πόσο ο μεθυσμένος θα επιστρέψει τα "δανεικά" ή όχι ή το αν θα προκύψει κάποιος τσακωμός για το χρέος, δεν υπάρχει καμία άλλη διατύπωση, εκτός από το ότι "αυτό είναι επιλογή του DM".

"...και μέσα στο σκοτάδι της σπηλιάς, μία σκιά ρίχνεται επάνω σας, ξεσκίζοντας τα ρούχα και μέρος από το δέρμα του νάνου με τα τεράστια νύχια της και πλημμυρίζοντας το στενό χώρο με βρυχηθμούς και μία ανυπόφορη βρώμα χνότου. Ξεθηκαρώνω το σπαθί μου και χτυπάω προς την κατεύθυνση των βρυχηθμών, φωνάζοντας ταυτόχρονα στους συντρόφους μου να κάνουν το ίδιο.

- Ρίξε δύο δεκάπλευρα ζάρια να δούμε αν πέτυχες το τέρας. Ισα που το πέτυχες. Το σπαθί σου βρίσκει σε μία μαλακή επιφάνεια και λίγο ζεστό αίμα πετάγεται πάνω στο πρόσωπό σου. Οι βρυχηθμοί γίνονται δυνατότεροι και με μανία το τέρας ρίχνεται - στα τυφλά - πάνω στο μάγο."

Ο τρόπος με τον οποίο διεξάγονται οι μάχες είναι πολύ μελετημένος, ώστε αυτές να είναι ταυτόχρονα ρεαλιστικές και αγωνιώδεις. Αν, για παράδειγμα, επιτίθεται πρώτος ο παίκτης, πρώτα ρίχνει τα ζάρια για τις πιθανότητες του όπλου του. Κάθε όπλο έχει κάποιες πιθανότητες στην επίθεση και την άμυνα (διαφορετικές μεταξύ τους). Αν τα ζάρια που ρίχνει ο παίκτης δείξουν αριθμό μικρότερο από τις πιθανότητες επίθεσης, η επίθεση αποτυγχάνει - αλλιώς, ο DM ρίχνει τα ζάρια άμυνας για λογαριασμό του αντιπάλου.

Αν η άμυνα είναι επιτυχής, είναι η σειρά του αντιπάλου να επιτεθεί - αλλιώς ο παίκτης ξαναρίχνει τα ζάρια (άλλα ζάρια αυτή τη φορά), για να δει το ποσοστό ζημιάς που έκανε στον αντίπαλο το χτύπημά του. Οι πιθανότητες που έχουν οι δύο αντίπαλοι είναι ακριβώς ίδιες και η έκβαση της μάχης εξαρτάται κυρίως από τις ικανότητες κάθε χαρακτήρα και όχι τόσο από τον τυχαίο παράγοντα, αν και παίζει και αυτός το ρόλο του.

Στην παραπάνω περίπτωση, ο νάνος έχει "πιαστεί στον ύπνο", οπότε και ο DM πρέπει να μειώσει τις πιθανότητες επιτυχίας του χτυπήματός του, λόγω της έκπληξης. Η όλη διαδικασία της μάχης λαμβάνει χώρα μπροστά στα μάτια του παίκτη και μάλιστα με τη συμμετοχή του. Τα ζάρια των πιθανοτήτων του τα ρίχνει ο ίδιος ο παίκτης, ενώ έχει τη δυνατότητα να κάνει και κάποιο κόλπο αλλάζοντας την πορεία της μάχης (για παράδειγμα, να βάλει τρικλοποδιά στον αντίπαλο τη στιγμή που αυτός προσπαθεί να τον χτυπήσει ή να του ρίξει χώμα στα μάτια ή να τον παρασύρει μέχρι κάποιο χαντάκι και εκεί να προσπαθήσει να τον κάνει να παραπατήσει).

Παρ' όλα αυτά, το νόημα των RPGs δεν

είναι η επιτυχία. Καλός παίκτης δεν θεωρείται αυτός που έχει ανέβει σε πολύ υψηλά levels ή ξέρει πολλά spells. Καλός παίκτης είναι αυτός που μπορεί να παίξει σωστά το ρόλο του και να δώσει ένταση στην περιπέτεια, προσπαθώντας να συνεισφέρει ώστε να την κάνει πιο ευχάριστη, πιο συναρπαστική.

Την καλή περιπέτεια δεν την κάνουν ούτε τα καλά βιβλία ούτε οι δυνατοί χαρακτήρες ούτε τα πολλά όπλα. Για να είναι καλή μία περιπέτεια, χρειάζεται ενθουσιασμός, χρειάζεται κέφι και διάθεση για πρωτοτυπία - και αν υπάρχουν αυτά, μπορεί να γίνει μία θαυμάσια περιπέτεια, χωρίς να υπάρχουν ούτε βιβλία ούτε ισχυροί χαρακτήρες ούτε και βαθιά γνώση του παιχνιδιού.

Θα πρέπει οπωσδήποτε να αναφερθεί ότι όλη η σχετική βιβλιογραφία που είναι διαθέσιμη αυτή τη στιγμή είναι στα αγγλικά, ενώ για να ξεκινήσει μία ομάδα να παίζει RPGs, πρέπει τουλάχιστον ένας (πιθανότατα αυτός που θα γίνει DM) να γνωρίζει πολύ καλά αγγλικά, για να μπορέσει να εξηγήσει τους κανόνες και στους υπόλοιπους παίκτες.

Οι "έτοιμες" περιπέτειες που υπάρχουν είναι εκατοντάδες και είναι ομαδοποιημένες σε "κόσμους". Για να παιχτεί μία περιπέτεια του κόσμου "Forgotten Realms", εκτός από το βιβλίο της περιπέτειας χρειάζεται και το βιβλίο του συγκεκριμένου κόσμου. Υπάρχουν παραπάνω από δέκα κόσμοι αυτή τη στιγμή και κάθε κόσμος έχει περίπου δέκα περιπέτειες - ενώ γράφονται επίσης συνεχώς καινούριες. Οσοι λοιπόν, παίζοντας κάποιο adventure στον υπολογιστή σας, έχετε νιώσει ότι θα θέλατε να έχετε τη δυνατότητα να κάνετε περισσότερα πράγματα και ότι το παιχνίδι σάς περιορίζει, κάντε μία προσπάθεια! Είμαστε σίγουροι ότι τα επιτραπέζια role playing θα σας μαγέψουν, όπως μάγεψαν και εμάς!

Το υλικό που χρησιμοποιήθηκε για την παρουσίαση, καθώς και πολύτιμη βοήθεια για τη διαμόρφωσή της μας προσέφερε το κατάστημα Κάισσα, Καλλιδρομίου 8 και Ιπποκράτους (τηλ.: 3606488) στην Αθήνα και Μανωλάκη Κυριακού 1 (τηλ.: 212734) στη Θεσσαλονίκη.



Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ DUNGEON MASTER

Η ατμόσφαιρα στην οποία παίζεται ένα role playing είναι ιδιαίτερα επιβλητική. Οι παίκτες βρίσκονται γύρω από το τραπέζι, καθισμένοι έτσι ώστε να βρίσκονται αντιμέτωποι με τον Dungeon Master, ο οποίος συνήθως είναι μισοκρυμμένος πίσω από βιβλία και πίνακες. Επειδή ο DM είναι υποχρεωμένος να ανατρέχει σε πάρα πολλούς πίνακες, κάνοντας υπολογισμούς ιδιαίτερα περίπλοκους μερικές φορές, υπάρχουν για αυτόν αρκετά βοηθήματα. Ενα από τα πιο χρήσιμα είναι η σύνοψη των βασικών πινάκων, η οποία δεν είναι παρά ένα μεγάλο διπλωμένο χαρτόνι, που ξεδιπλώνει για να γίνει κάτι σαν παραβάν, που παρεμβάλλεται μεταξύ του DM και των παικτών. Αυτό το ταμπλό βοηθάει και σε ένα ακόμη σημείο, κρύβοντας τις εργασίες του DM από τους παίκτες.

Ο Master χρησιμοποιεί χάρτες, σημειώσεις και πολλές φορές ρίχνει ζαριές που οι παίκτες δεν πρέπει να δουν - και αυτό δημιουργεί προβλήματα μερικές φορές, όταν οι παίκτες φτάνουν σε σημείο απελπισίας, αποκλεισμένοι σε κάποια σκοτεινή παγίδα, και καταλήγουν ίσως στη "ζαβολιά". Ο πίνακας, καλύπτοντας το χώρο μπροστά από τον DM, αποτρέπει τους παίκτες από τέτοιες κινήσεις, μειώνοντας ταυτόχρονα τις καθυστερήσεις του παιχνιδιού, γιατί ο περισσότερος χρόνος που χάνεται στο παιχνίδι σπαταλιέται στο ψάξιμο κάποιου πίνακα που να δείχνει, λόγου χάρη, το βαθμό ικανότητας ενός παίκτη στο κλέψιμο, ανάλογα με τη φυλή, την ηλικία, την εμπειρία και άλλα χαρακτηριστικά του. Οταν αυτοί οι πίνακες είναι άμεσα στη διάθεση του DM, μειώνονται ιδιαίτερα οι καθυστερήσεις και αυτό είναι πάντα προς όφελος του παιχνιδιού.

Ο ΚΩΔΙΚΑΣ ΤΩΝ ROLE PLAYING

Το βιβλίο του DM μοιάζει άλυτος γρίφος για τους αμύητους. Τα χαρακτηριστικά ενός τέρατος μοιάζουν κάπως έτσι: AC 5; MV6";HD 5; #AT 2; Dmg 1-10/1-10; SZ M; L CN; THAC0 15. Αυτά βέβαια δεν είναι τόσο παράξενα όσο φαίνονται - είναι απλώς αρχικά, ώστε να μπορούν να παρατεθούν οι ικανότητες ενός πλάσματος σε όσο γίνεται μικρότερο χώρο. Για παράδειγμα, AC είναι τα αρχικά των λέξεων Armor Class (τάξη αρματωσιάς), ενώ ο αριθμός που ακολουθεί, καθορίζει την ισχύ της αρματωσιάς του πλάσματος.

Τα βιβλία του DM είναι γεμάτα από τέτοια αρχικά, τα οποία δημιουργούν ένα συναίσθημα μπερδέματος στους αμύητους. Ακόμη και τα ριξίματα των ζαριών κωδικοποιούνται με αντίστοιχο τρόπο. Το 1d6+1d10-1 μεταφράζεται: ένα ρίξιμο εξάπλευρου ζαριού προστίθεται με το αποτέλεσμα ενός δεκάπλευρου ζαριού και στο τέλος αφαιρούμε ένα από το αποτέλεσμα, ώστε το αποτέλεσμα κυμαίνεται τελικά από ένα μέχρι δεκαπέντε.

Αυτά βέβαια δεν μπορεί να τα μάθει κανείς παρά μόνο μέσα από την εμπειρία και αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο δεν είναι δυνατό να γίνει κανείς κατευθείαν Dungeon Master. Πρέπει να περάσει αρχικά από το στάδιο του παίκτη, ώστε να μπει στο νόημα του παιχνιδιού και να βιώσει βήμα προς βήμα τις ανάγκες και τις δυσκολίες του. Εχοντας φτάσει σε ένα ικανοποιητικό επίπεδο ως παίκτης, μπορεί μετά να αρχίσει σιγά-σιγά να διαβάζει και να πειραματίζεται, ώστε κάποια στιγμή να γίνει και αυτός DM (αν έχει τελικά τις ικανότητες για αυτό).

MICRO ΙΣΤΟΡΙΕΣ



















HOMO PIXELENS

ΜΑΤΙΑ ΓΛΑΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΣΥΝΕΧΕΣ ΚΟΙΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΟΘΟΝΗΣ

ΑΦΙΣΣΑ, ΤΟ COMIC ΤΟΥ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΥ PIXEL (Άμα δεν παινέψεις το σπίτι σου....)

ΚΑΘΙΣΜΑ ΜΕ ΕΜΦΑΝΗ ΣΗΜΕΙΑ ΦΘΟΡΑΣ (ΕΔΩ ΤΗΝ ΒΓΑΖΕΙ ΜΕΡΑ-ΝΥΧΤΑ)

PIXEL Σ' ΑΓΑΠΩ

ΔΑΧΤΥΛΑ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΜΑΚΡΥΝΕΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΗ

LISTINGS LISTINGS LISTINGS...

ΟΡΓΑΝΑ ΠΡΟΠΟΝΗΣΗΣ ΓΙΑ ΤΟ 2ο ΠΑΣΧΑΛΙΝΟ GRAND PRIX

PIXEL

ΤΕΛΟΣ
Α' ΜΕΡΟΥΣ



ΠΟΝΤΙΚΙΑ ΣΤΟ ΠΛΥΝΤΗΡΙΟ



Αγαπητό Pixel,

Το ποντίκι μου τώρα τελευταία παρουσιάζει πολλά προβλήματα. Το βελάκι δεν προχωρά ομαλά και πηδά απότομα, πολλές φορές δεν προχωρά καθόλου και η μπάλα δεν κυλά κανονικά. Λες να είναι ώρα να το αλλάξω; Το κακό είναι ότι έχω τον υπολογιστή μου, έναν Atari 1040 STE, μόνο ένα χρόνο. Γιατί λες να χάλασε τόσο γρήγορα; Εκανα κάτι που δεν έπρεπε; Αν μου απαντήσεις, θα με γλιτώσεις από τα χρήματα για ένα νέο mouse!

Κ. Κοκκίνης – Θεσσαλονίκη



Τα συμπτώματα που μου αναφέρεις δεν είναι συμπτώματα ενός χαλασμένου mouse, αλλά ενός βρώμικου mouse. Αρα, δεν χρειάζεται να αντικαταστήσεις τίποτε και το μόνο που θα κάνεις είναι μια καλή μπουγάδα στο ποντίκι σου. Καταρχήν, θα ανοίξεις την "καταπακτή" που συγκρατεί την μπάλα στη θέση της, στην κοιλιά του ποντικιού. Πάρε στα χέρια σου την μπάλα και σκούπισέ τη με ένα νοτισμένο πανί, που δεν αφήνει χνούδι. Αφησέ τη να στεγνώσει και πάρε ένα κατσαβίδι (το ποντίκι έχει αποσυνδεθεί από τον ST, έτσι;). Ξεβίδωσε τις δύο μικρές βίδες στην ουρά και προσεκτικά σήκωσε το επάνω μέρος του σασί. Το πρώτο πράγμα που θα δεις είναι οι τρεις μεταλλικοί κύλινδροι που καταλήγουν στους δίσκους διακοπής του φωτοκυττάρου. Συνήθως, οι δίσκοι αυτοί είναι τυλιγμένοι με ένα ρολό από μαύρη ύλη που σχηματίζεται από τη σκόνη (μπλιαχ!). Προσπάθησε να την αφαιρέσεις, ξύνοντάς τη με ένα κάπως αιχμηρό (όχι μεταλλικό) εργαλείο και, τέλος, φύσηξε με δύναμη για να την απομακρύνεις. Οταν όλα δείχνουν πάλι καθαρά και λαμπερά, βάλε το σκέπασμα και τις βίδες στη θέση τους και τοποθέτησε την μπάλα στο κάτω μέρος. Κούνησε λίγο το ποντίκι... Δεν είναι όπως παλιά; Η καθαριότητα δεν είναι μόνο μισή αρχοντιά, αλλά γλιτώνει ενίοτε και τα χρήματα για την αγορά νέου mouse.

ΑΥΤΟ ΤΟ ΞΕΡΑΤΕ;



Αγαπητό Pixel,

Είμαι κάτοχος ενός ST με το TOS 1.4. Θα ήθελα να σε ρωτήσω για ορισμένες δυνατότητες του TOS. Πώς ακριβώς λειτουργεί η λειτουργία AUTO και πώς μπορώ να τη χρησιμοποιήσω; Επίσης θα ήθελα να σε ρωτήσω αν υπάρχουν "κρυφές" εντολές και ποιες είναι αυτές; Ενας φίλος μου μού είπε ότι οι 1040ST που έχουν το TOS 1.2 δεν έχουν ακριβώς την ίδια ποσότητα μνήμης με εκείνη των 1040ST με το TOS 1.4. Είναι αλήθεια αυτό;

Γ. Κοτζιάς – Κρήτη



Πού τα ξέρει ο φίλος σου όλα αυτά; Ελάχιστοι γνωρίζουν τέτοια κρυφά μυστικά όπως, για παράδειγμα, ότι οι ST με το TOS 1.4 έχουν πράγματι λίγο περισσότερη μνήμη στη διάθεσή τους από τους ST με TOS 1.2 ή 1.0. Για την ακρίβεια, οι πρώτοι έχουν 903.900 bytes ελεύθερα μετά το boot, ενώ οι παλαιότεροι μόνο 888.400 bytes. Οσο για τις κρυφές εντολές του TOS, πράγματι υπάρχουν και ονομάζονται undocumented features - λειτουργίες δηλαδή που δεν έχουν καταγραφεί επίσημα στα manuals λειτουργίας. Η πιο γνωστή στους ST users είναι η εντολή MOVE. Αν και το GEM επίσημα δεν "δέχεται" ότι μπορεί να κάνει μεταφορά αρχείων παρά μόνο αντιγραφή (δημιουργώντας έτσι δύο όμοια αρχεία σε δύο διαφορετικά directories), εσύ δεν έχεις παρά να κρατήσεις πατημένο το πλήκτρο Control, ενώ επιλέγεις τα αρχεία που θες να αντιγράψεις. Θα δεις ότι το dialog box δεν θα γράψει copy files αλλά move files. Αυτό σημαίνει ότι τα αρχεία σβήνονται από την παλιά τους θέση και μεταφέρονται στη νέα, μια εντολή που είναι χρησιμότερη ακόμη και από την copy.

Οσον αφορά στη λειτουργία AUTO: Αν θέσεις ένα πρόγραμμα ως AUTO από το μενού Install Application στο TOS 1.4 ή 1.6, τότε το πρόγραμμα αυτό θα τρέξει αυτόματα, αφού τρέξουν όλα τα προγράμματα στο AUTO folder και τα accessories. Αυτά με τα μυστικά των ST για την ώρα, αλλά δεν κάνει κακό να επανέλθουμε, γι' αυτό βοηθήστε μας κι εσείς. Γράψτε μας ό,τι ξέρετε για κρυφές και άγνωστες πληροφορίες με την ένδειξη "Αλληλογραφία PIXEL: Τα μυστικά του ST/Amiga": Οι πληροφορίες θα δημοσιευτούν και ίσως συγκεντρωθούν όλες μαζί σε ένα άρθρο. ΟΚ;

PD CLUB



Αγαπητό Pixel,

Είμαι κάτοχος ενός ST και θα ήθελα να σε ρωτήσω πώς γίνεται να συνδέσω τον υπολογιστή μου με το video, για να γράψω σε βιντεοκασέτα μερικές οθόνες. Χρειάζεται video με ειδικές δυνατότητες, για να το πετύχω αυτό; Θα πρέπει να έχω τεχνικές γνώσεις; Επίσης, θα ήθελα να σε ρωτήσω αν μπορώ να στείλω ένα παιχνίδι που έχω φτιάξει και θέλω να κυκλοφορήσει ως Public Domain. Είναι ένα adventure που έχω γράψει με το STAC. Είναι πρόβλημα αυτό; Σε ευχαριστώ, εκ των προτέρων.

Δ. Κιμπάρης – Θεσσαλονίκη



Η σύνδεση είναι πολύ απλή, αρκεί το μοντέλο του ST σου να διαθέτει TV modulator. Σύνδεσε το καλώδιο που ξεκινά από την υποδοχή RF του υπολογιστή στην είσοδο RF του video που διαθέτεις. Κατόπιν, ρύθμισε ένα από τα κανάλια του video στη συχνότητα 36. Θα δεις αμέσως το desktop του υπολογιστή σου στην τηλεόραση. Από εδώ και μπρος δεν έχεις παρά να πατήσεις το record και η εικόνα του ST θα "σωθεί", ακριβώς όπως η εικόνα της τηλεόρασης. Οσον αφορά στο PD πρόγραμμά σου, μα το ρωτάς; Και βέβαια μπορείς να το στείλεις για να παρουσιαστεί, αρκεί να υπάρχει σε δισκέτα.

ΘΕΛΩ ΝΑ ΤΑ ΠΩ!



Αγαπητό Pixel,

Σου γράφω για να εκφράσω το παράπονό μου. Πιστεύω ότι εκφράζονται και οι περισσότεροι Amiga users. Η αποκορύφωση ήταν το τεύχος του Σεπτεμβρίου με το βιβλιαράκι "εις μνήμην Commodore"(!), όπως το ονόμασα, και με το γνωστό γράμμα στη στήλη της αλληλογραφίας. Δεν θα ρίξω την ευθύνη σε κανέναν, γιατί φταίμε όλοι.

– Πρώτα τα περιοδικά: Ολα τα ελληνικά περιοδικά, εκτός από ένα που έκλεισε

(Professional Amiga), είδαν την Amiga σαν παιχνιδομηχανή. Το "PIXEL", με τη δημοσίευση ενός review για πρόγραμμα και μερικών hardware reviews το μήνα, δεν πλησιάζει καν την έννοια "επαγγελματικό". Απόδειξη των ανωτέρω ότι ούτε ένα περιοδικό αποκλειστικά για Amiga δεν υπάρχει σήμερα στα πρότυπα των RAM και Computer Για Ολους. Το PIXEL δεν μας καλύπτει. Επίσης, θα επιμείνω για τις αγγελίες. Λέτε στο τεύχος 114 ότι εσείς κάνατε την κίνηση, ώστε να μπορεί εύκολα να εντοπιστεί ο εντολέας. Ξέρετε άραγε ότι τα περισσότερα ονόματα και οι διευθύνσεις είναι ψεύτικες; Τα τηλέφωνα σε ονόματα άλλων; Προσωπικά γνωρίζω άτομο που άλλαξε πέντε ονόματα, διευθύνσεις και τηλέφωνα.

– Τα καταστήματα: Πείτε μου ποια καταστήματα στην Ελλάδα έχουν αυθεντικά προγράμματα και καινούρια παιχνίδια για Amiga. ΚΑΝΕΝΑ!!! Ολα έχουν ένα δωματιάκι που κάνουν τις αντιγραφές τους.

– Η Commmodore ως αντιπροσωπία στην Ελλάδα: Ειλικρινά δεν ξέρω αν υπάρχει ακόμα αυτή η εταιρία. Το Δεκέμβριο που πήρα το 1940 monitor πάντως υπήρχε. Μα καλά, ούτε μία διαφήμιση; Ακόμα και η Atari τα πηγαίνει καλύτερα σε αυτόν τον τομέα. (Θεωρώ τα Atari αδελφά μηχανήματα.) Θα μπορούσε τουλάχιστον να σπονσονάρει τις σειρές BABYLON 5 και SEAQUEST DSV, όπου τα γραφικά είναι AMIGA με το video toaster και οι οποίες τρέχουν το Lightwave 3d, έτσι για να δούμε κάποιοι ότι η Amiga χρησιμοποιείται και επαγγελματικά.

– Τέλος, οι users: Οι περισσότεροι από εμάς αγοράζουμε πειρατικές κόπιες. Θα μου πείτε, πού θα βρούμε τα original ή κάποια καλά P.D.; Αλλα κόλπα!!! Η μόνη ελπίδα, λοιπόν, είναι... (χμ!). Τελικά, μάλλον δεν ξέρω πώς να τελειώσω το γράμμα...

Φιλικά,

Νίκος Ανδρέου – Ιωάννινα

Φίλε Νίκο,

Το ένθετο του Σεπτεμβρίου αποτέλεσε σημείο τριβής μεταξύ "Pixel", αναγνωστών και εμπορικών καταστημάτων. Από πάρα πολλούς δεχτήκαμε σκληρή κριτική για την κίνησή μας να μιλήσουμε - ίσως πρώτοι στον κόσμο τόσο εκτεταμένα για την πορεία της Commodore. Ωστόσο, η ευθύνη απέναντι στο αναγνωστικό μας κοινό επέβαλε αυτή τη στάση από μέρους μας. Οποιος διάβασε όλο το ένθετο θα έφτασε και στις τελευταίες δύο παραγράφους του, όπου φαίνεται όλη η στάση του περιοδικού απέναντι στην Commodore και την Amiga. Και μην ξεχνάς ότι στο παρελθόν υποστηρίξαμε πολύ περισσότερο την Amiga ως υπολογιστή (Programming, System Interface κ.λπ.) και ήταν οι ίδιοι οι αναγνώστες που θέλησαν να αλλάξουμε πορεία. Πάντως, από το επόμενο τεύχος αναμένεται να επανέλθουν μερικές στήλες για αρχάριους. Το μοναδικό περιοδικό που ασχολήθηκε σοβαρά και εξ ολοκλήρου με την Amiga έκλεισε. Δεν σημαίνει τίποτε για σένα; Δεν αρκεί προκειμένου να δικαιολογήσει 100% τη στάση του "Pixel" αυτή τη στιγμή; Για να "σταθεί" με αυτόν τον τρόπο ένα περιοδικό, θα πρέπει να υποστηριχτεί με άλλους τρόπους (όπως, π.χ., διαφήμιση) και από άλλους φορείς (όπως, π.χ., εισαγωγείς και αντιπρόσωποι). Σε παραπέμπω στην πολύ σωστή δεύτερη παρατήρησή σου για τα περαιτέρω... Το θέμα της πειρατείας, η έκταση της οποίας έχει προσλάβει τεράστιες διαστάσεις, όλοι το γνωρίζουμε.

Πράγματι, απαντάται το φαινόμενο να ζητά ο πελάτης το original και ο καταστηματάρχης να μην το δίνει (εξάλλου, το ίδιο συμβαίνει και στο χώρο των συμβατών). Δεν θα πρέπει, όμως, να αναζητήσουμε εδώ την αιτία της αποτυχίας της Commodore. Στο σημείο αυτό έχεις δίκιο, αν και μπορώ να αναγνωρίσω κάποια ελαφρυντικά στους εδώ αντιπροσώπους, αφού η "μαμά Commodore" δεν φαίνεται να υποστηρίζει τις διαφημιστικές καμπάνιες των αντιπροσώπων της (τουλάχιστον στη χώρα μας). Σχετικά τώρα με το θέμα των χρηστών, πρέπει ομοίως να αναγνωρίσουμε ελαφρυντικά, αφού αν κάποιος δεν έχει πρόσβαση στο εξωτερικό, τότε είναι πράγματι δύσκολη υπόθεση να αποκτήσει κάποιον original τίτλο... Πάντως, αν αυτό σε παρηγορεί Νίκο, από το επόμενο τεύχος θα προσθέσουμε κάποιο ακόμα "σοβαρό θέμα" στην ύλη μας, το οποίο θα κατευθυνθεί από τις ανάγκες των αναγνωστών.

ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΕΣ ΑΚΤΙΝΟΒΟΛΙΕΣ



Αγαπητό Pixel,

Θα μπω κατευθείαν στο θέμα. Διάβασα στο τεύχος Μαΐου το άρθρο του Θ. Δεβελέγγα "Επικίνδυνες ακτινοβολίες" και πήρα την αφορμή να σου γράψω πάνω σε αυτό το θέμα, ζητώντας απεγνωσμένα τη βοήθειά σου. Εχω εδώ και 1 1/5 χρόνο έναν Amstrad 6128 και σχεδόν αμέσως από τότε που τον πήρα αντιμετώπισα τις συνέπειες της ακτινοβολίας του. Πιθανότατα, λόγω δερματικής αλλεργίας, ο υπολογιστής επιδρά επάνω μου με δυσάρεστα αποτελέσματα. Ετσι, αναγκάζομαι να τον έχω κλειστό. Επειδή όμως θέλω να συνεχίσω με home computers, σκέφτομαι να τον πουλήσω και να πάρω μια A500. Πρόκειται όμως να πάθω τα ίδια με τον Amstrad; Απευθύνομαι σε σένα και σε θερμοπαρακαλώ να μου πεις αν η Amiga 500 εκπέμπει διαφορετική ακτινοβολία και αν θα με επηρεάσει το ίδιο όπως ο Amstrad.

Ν. Καλογιάννης



Μήπως σε επηρέασε υπερβολικά το άρθρο του Θοδωρή; Δεν εννοώ ότι είσαι "κατά φαντασίαν ασθενής" - κάθε άλλο - , αλλά θα σε συμβούλευα πρώτα και κύρια να εξαντλούσες τους ελέγχους για πιθανή αλλεργία με διαφορετικά αίτια. Αν και δεν αμφισβητώ την αξιοπιστία του άρθρου του συναδέλφου μου (εξάλλου είναι γνωστά σε όλους μας αυτά τα πράγματα), προσωπικά πιστεύω ότι ο υπολογιστής δεν επιδρά τόσο άμεσα και, το σπουδαιότερο, με τόσο εμφανή αποτελέσματα στον οργανισμό. Τουλάχιστον, αυτό λέει η πείρα μου (περνώ τουλάχιστον 4 ώρες την ημέρα μπροστά σε computers, το ίδιο και οι υπόλοιποι συντάκτες). Γεγονός είναι πάντως ότι ο Amstrad εκπέμπει ίσως την υψηλότερη ακτινοβολία από όλα τα γνωστά monitors για home computers. Η Amiga με το Commodore monitor εκπέμπει σαφώς λιγότερη ακτινοβολία. Για ακόμη περισσότερη ασφάλεια, μπορείς να αγοράσεις φίλτρο με γείωση, αν και δεν μπορώ να σου πω αν ωφελεί αποτελεσματικά στη δική σου περίπτωση.

Οταν το scrolling γίνεται παπυροειδής αναδίπλωση

Είναι γεγονός ότι η γλώσσα μας είναι η πιο πλούσια ευρωπαϊκή γλώσσα και μία από τις πλουσιότερες - αν όχι η πλουσιότερη - του κόσμου. Επίσης, είναι γεγονός ότι σχεδόν για κάθε έννοια υπάρχει μία διαθέσιμη ελληνική λέξη, αλλά με μία επισήμανση: ΣΧΕΔΟΝ για κάθε έννοια. Οταν όμως δεν υπάρχει μια διαθέσιμη έννοια, είναι καλύτερα να αφήνουμε την έκφραση όπως έχει, παρά να εφευρίσκουμε αδόκιμους και συχνά αστείους όρους. Τουλάχιστον, έχει πλάκα. Αντί να βάλουμε τα κλάματα λοιπόν από απελπισία, προτιμήσαμε να διακωμωδήσουμε την κατάσταση... Και η μπόρα πήρε και μερικές από τις εκφράσεις που ναι μεν έχουν καθιερωθεί και χρησιμοποιούνται πολύ, αλλά, αν το σκεφτεί λιγάκι κάποιος, είναι λίγο... περίεργες! Η συνέχεια επί του κειμένου...

Οταν ήμουν μικρός, προτού μάθω τι είναι οι υπολογιστές, βρέθηκα στο σπίτι ενός φίλου μου, ο οποίος διέθετε έναν - πρωτοποριακό για την εποχή εκείνη - SPECTRUM 16K. Καθώς κοιτούσα αποσβολωμένος την οθόνη, προσπαθώντας να καταλάβω ποιο κανάλι ήταν αυτό που έδειχνε τέτοια ακατανόητα πράγματα - και όλα στα αγγλικά -, άκουσα το φίλο μου να λέει ότι "θα τρέξει ένα πρόγραμμα". Δεν κατάλαβα για ποιο πρόγραμμα μιλούσε, αλλά εγώ δεν έβλεπα τίποτα μέσα στο δωμάτιο να κινείται - αν εξαιρέσουμε το μικρό σκυλάκι του σπιτιού που έτρεχε χαρούμενο γύρω γύρω στο δωμάτιο. Σκέφτηκα, λοιπόν, ότι το σκυλάκι μάλλον θα φώναζαν "πρόγραμμα". Πέρασαν αρκετές ώρες μέχρι να συνειδητοποιήσω το λάθος μου. Αυτή ήταν η πρώτη μου επαφή με τον αλλόκοτο κόσμο της ορολογίας των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Από τότε αναγκάστηκα επανειλημμένα να αναθεωρήσω τις απόψεις μου για την ελληνική γλώσσα. Ανακαλύπτοντας το μαγικό κόσμο των ηλεκτρονικών υπολογιστών πλούτισα το λεξιλόγιό μου με πολλές καινούριες λέξεις, αλλά οι περισσότερες από αυτές ήταν αγγλικές. Μια ωραία πρωία λοιπόν συζητούσα με κάποιον προγραμματιστή, ο οποίος άρχισε να μου μιλά για κάτι που αυτός ονόμαζε "φωτεινή γραφίδα". Φαντάστηκα ότι επρόκειτο για κάτι που έμοιαζε με κονδυλογράφο, με κάποια φωτεινή πηγή μέσα του, ίσως για να μην τον χάνει κάποιος στα σκοτεινά. Τη στιγμή που, ύστερα από την πορεία της συζήτησης, κατάλαβα ότι ο άνθρωπος αυτός μιλούσε για το light pen, άρχισα να ψάχνω για κάποιον κοντινό τοίχο να κτυπήσω το άμοιρο κεφάλι μου που στο κάτω κάτω δεν μου είχε φταίξει και σε τίποτα. Το επεισόδιο μου άφησε ένα σοβαρό ψυχικό τραύμα και από τότε, κάθε φορά που ακούω για light pen, κρεβατώνομαι για τρεις μέρες τουλάχιστον.

Αλλά δεν είμαι το μόνο θύμα των αυθαίρετων υπερ-μεταφράσεων. Στο μακρινό παρελθόν ο Γιώργος δεν είχε ακούσει πώς αποκαλούν, κατά το ελληνικότερον, την εντολή SAVE και ακούγοντας κάθε τόσο τους συναδέλφους του κομπιουτεράδες να λένε ότι πρόκειται να "σώσουν" κάποιο πρόγραμμα, σιγά σιγά εδραίωσε την πεποίθηση ότι μέσα στα κομπιούτερ υπήρχε κάποιο επικίνδυνο τέρας που απειλούσε να καταστρέψει τα προγράμματα που έγραφε και γι' αυτόν το λόγο κάθε φορά που ξεκινούσε να γράψει κάποιο πρόγραμμα, κρατούσε δίπλα του ένα πιστόλι για να προστατέψει το δημιούργημά του από το κακό τέρας που κατοικούσε μέσα στο μηχάνημα!... Οταν βρέθηκε κάποιος καλός χριστιανός να του εξηγήσει το σφάλμα του, ο Γιώργος αισθάνθηκε τόσο άσχημα που, για να τιμωρήσει τον εαυτό του, άρχισε να γράφει για το "Pixel". Αλλά ούτε και ο Αντώνης τη γλίτωσε. Αυτός, μάλιστα, την πάτησε σχετικά πρόσφατα. Μίλαγε με μια κοπέλα - υπεύθυνη προγραμματισμού σε μια εταιρία software - και όταν τη ρώτησε για το πού βρίσκεται το θερμό σημείο του δρομέα, η κοπελίτσα τού απάντησε ότι δεν ασχολείται με το τρέξιμο και τον χαστούκισε κιόλας. Ο δύστυχος ο Αντώνης εννοούσε βέβαια το cursor hot spot αλλά, όταν της το εξήγησε, ήταν αργά.

Σε κάποια ελληνική μετάφραση ενός βιβλίου - δεν θα πούμε ποιο - προσπαθούσα επί ένα τέταρτο της ώρας να καταλάβω τι θα μπορούσε να σημαίνει η λέξη "ενδοπροσωπείο". Αισθάνθηκα σχεδόν χαζός και άρχισα να πιστεύω ότι οι γνώσεις μου γύρω από τους υπολογιστές ήταν μικρότερες από όσο πίστευα - γιατί αυτός ο άνθρωπος μιλούσε για αυτό το "ενδοπροσωπείο" με τέτοια φυσικότητα, που φαινόταν να πιστεύει ότι δεν πρέπει να υπάρχει άνθρωπος που να μη γνωρίζει περί τίνος πρόκειται. Μπορείτε να μαντέψετε ποιος ήταν ο όρος για τον οποίο μίλαγε; Αν όχι, καθίστε κάτω γιατί μπορεί να σας έρθει απότομο. Μίλαγε γι' αυτό που είναι πιο γνωστό ως "interface". Μετά από αυτό, τα μεταφρασμένα βιβλία ανέβηκαν πολύ στην εκτίμησή μου και, μέχρι τώρα ακόμα, τα προτιμώ από τα σταυρόλεξα. Είναι πιο δύσκολα αλλά και πιο αστεία. Ακου "ενδοπροσωπείο"!!! Οχι, σιδηρούν προσωπείο!!! Βέβαια, για να λέμε τα πράγματα με το όνομά τους, μερίδιο σε όλη αυτήν την αστεία ιστορία έχουν όχι μόνο εκείνοι που μεταφράζουν βιβλία, αλλά και οι απλοί χρήστες υπολογιστών. Ας δούμε μερικά παραδείγματα:

Συζήτηση πρώτη: Δύο φίλοι μιλάνε για τα graphics ενός παιχνιδιού προσπαθώντας να καταλάβει καθένας τι προσπαθεί να πει ο άλλος.

"Στην αρχή που τρέχει είναι καταπληκτικό."

"Πού, εκεί που κάνουνε τους αγώνες δρόμου; Μα, αυτό είναι στο τέλος του παιχνιδιού."

"Μα όχι, όχι, εγώ λέω όταν τρέχει το παιχνίδι."

(Ο άλλος απορημένος) "Αλήθεια και πού πάει;"

"Οταν φορτώνει, ρε παιδί μου."

"Α, πες έτσι να καταλάβω."

"Εχει μια καταπληκτική γραφική οθόνη."

"Γραφική; Δεν θα το έλεγα. Η οθόνη σου είναι μάλλον χοντροκομμένη - ειδικά ο διακόπτης on-off έχει τα χάλια του."

"Με τίποτα δεν μπορούμε να συνεννοηθούμε. Από άλλο πλανήτη είσαι, μου φαίνεται. Εννοώ μια οθόνη με καταπληκτικά γραφικά."

"Α, κι εγώ που νόμιζα ότι εννοούσες εκείνη την παραλία, το καλοκαίρι στη Σάμο."

"Εκείνη που είχαμε γνωρίσει την Ελένη!! Πού τη θυμήθηκες, βρε παιδί μου. Τι φοβερά graphics που είχε αυτό το κορίτσι!!!"

"Και τι ρουτίνες κίνησης..." (Εδώ η συζήτηση περνάει σε άλλο επίπεδο γι' αυτό την αφήνουμε.)

Συζήτηση δεύτερη: Σε μια εταιρία εξοπλισμένη με συμβατούς υπολογιστές, δύο υπάλληλοι έχουν κάποιο πρόβλημα με έναν υπολογιστή και προσπαθούν να βρουν κάποια άκρη. (Για λόγους δεοντολογίας, δεν θα αναφέρουμε το όνομα της εταιρίας ή των υπαλλήλων.)

"Τι τρέχει, τελικά; Δεν μπορείς να το ανάψεις;"

"Το ανάβω, δείχνει στην οθόνη μερικά μηνύματα, αλλά μετά τίποτα."

"Δεν μπουτάρει, δηλαδή;"

"Α, εγώ προτιμώ Τσάνταλη. Του Μπουτάρη το κρασί είναι ξερό για τα γούστα μου."

"Τι λες τώρα;"

"Εσύ τι λες. Εγώ σου λέω για το πρόβλημά μου και εσύ μου λες για κρασιά;"

"Δεν σου είπα για κρασί, σε ρώτησα αν κάνει Boot, αν το κομπιούτερ μπουτάρει, όχι για το κρασί Μπουτάρη."

"Α, συγγνώμη, λάθος μου. Κοίτα, αν έκανε Boot, δεν θα είχα πρόβλημα. Δεν ξέρω όμως αν φτάνει μέχρι εκείνο το σημείο."

"Μήπως έχει πρόβλημα ο οδηγός;"

"Εχει φύγει, πήγε στο Χαλάνδρι για μια παραγγελία. Τι σχέση έχει αυτός, πάλι;"

"Ο οδηγός της δισκέτας, λέω, μήπως έχει πρόβλημα;"

"Οδηγό η δισκέτα μου; Δεν έχει οδηγό η δισκέτα μου, μια χαρά είναι. Την ελέγχω κάθε τόσο για ιούς και είναι καθαρή. Ακου εκεί οδηγό η δισκέτα μου!"

"Το disk drive σου θέλω να πω, μήπως έχει πρόβλημα;"

"Α, το δισκετόφωνο λες; Α, δεν ξέρω, μπορεί."

"Πώς το είπες; Δισκετόφωνο; Δεν το έχω ξανακούσει αυτό. Πλάκα έχει."

"Δεν το έχεις ξανακούσει; Μα, πού ζεις εσύ, παιδί μου; Τελείως αστοιχείωτος είσαι. Δεν μπορώ να σε εμπιστευτώ. Εσύ δεν ξέρεις τίποτα από κομπιούτερ, θα βρω κανέναν άλλο να με βοηθήσει."

Τέτοια ευτράπελα συμβαίνουν καθημερινά και είναι κρίμα να μην μπορεί να βρίσκεται κάποιος εκεί να τα καταγράψει, για να γελάμε και εμείς λιγάκι που το έχουμε τόσο ανάγκη τον τελευταίο καιρό. Δυστυχώς, όμως, τα περισσότερα (και τα καλύτερα) μένουν στην αφάνεια, γιατί τα παθαίνουν οι πιο άπειροι, οι καινούριοι χρήστες. Κάποιος ταλαίπωρος που ήθελε να χρησιμοποιήσει μια καινούρια δισκέτα άκουσε από κάποιον ότι πρέπει πρώτα να τη φορμάρει. Αυτός προσπάθησε να το κάνει, αλλά έκανε κάποιο λάθος, αφού, όπως θα ξέρουν οι πιο προχωρημένοι, είναι πολύ δύσκολο να κάνεις format σε μια δισκέτα στριμώχνοντάς τη μέσα σε μια φόρμα του ψωμιού. Παρ' όλα αυτά, προτιμώ την έκφραση "φορμάρω" από το "κάνω διαμόρφωση χαμηλού επιπέδου". Φαντάζομαι τον ταλαίπωρο χρήστη στο υπόγειο του σπιτιού του να τρίβει μια δισκέτα με γυαλόχαρτο... Απελπιστική προοπτική. Ευτυχώς, δηλαδή, που η έκφραση δεν χρησιμοποιείται συχνά. Ή το άλλο; Ξέρετε τι είναι η "περιοχή του ριζικού καταλόγου";

"Ενα επίπεδο στο Dungeon Master."

Αστοιχείωτοι. Είναι το root directory των δισκετών. Για σκεφτείτε όμως να έρθει καμιά τσιγγάνα εκεί που κάθεστε και να σας πει "να σε πω τη μοίρα σου, να σε πω το ριζικό κατάλογό σου..."

Αλλος ένας όρος που είναι μάλλον αστείος - αν και χρησιμοποιείται πολύ συχνά - είναι τα "κελιά" (cells) των προγραμμάτων spreadsheets. Μάλιστα, όταν δίναμε πανελλήνιες (πολλά χρόνια πριν) ένας φίλος μου, φανατικός κομπιουτεράς, που ξενυχτούσε μόνιμα μπροστά στην οθόνη, έγραψε σε κάποιο διαγώνισμα ιστορίας ότι ο Θεόδωρος Κολοκοτρώνης ήταν φυλακισμένος μέσα σε ένα κελί του Excel 3.0. Βέβαια με την περίπτωση του Κώστα με πιάνουν πραγματικά τα γέλια - αν και δεν κάνει - και νιώθω άσχημα μετά. Αλλά δεν μπορώ να κρατηθώ. Ακούς εκεί να περιμένει στη στάση να έρθει το λεωφορείο! Πού είναι το αστείο, θα μου πείτε... Καλά, να περιμένεις το λεωφορείο για Βούλα, παραδείγματος χάρη, πάει καλά. Να περιμένεις το λεωφορείο "ο πόθος", θα πούμε απλώς ότι είσαι τρελαμένος ή ότι κάτι έπαθες από την πολλή τηλεόραση. Να περιμένεις όμως το λεωφορείο δεδομένων είναι άλλη υπόθεση! Και το πιο αστείο από όλα είναι ότι ήρθε! Οχι το λεωφορείο δεδομένων, για το λεωφορείο προς Ανω Βούλα λέω. Το data bus οπωσδήποτε δεν ήρθε, γιατί ήταν στην αντιπροσωπία για service, μαζί με τον AMSTRAD 6128 του φίλου μου.

Ετσι όπως έχουν έρθει τα πράγματα, δεν μπορείς να είσαι σίγουρος για τίποτα πια. Δεν μπερδεύονται μόνο οι άνθρωποι με τις ανακατωμένες ορολογίες, ανακατεύονται και τα κομπιούτερ. Ο Γιώργος επιχείρησε να εγκαταλείψει (abort) ένα πρόγραμμα DTP στον ATARI του και το πρόγραμμα το πήρε προσωπικά, αφού έπεσε σε βαριά μελαγχολία. Επειτα από δύο μήνες αυτοκτόνησε. (Ο Γιώργος μου είπε ότι το έκανε αυτό διαβάζοντας ένα ελληνικό βιβλίο για το AMIGADOS, αλλά εγώ δεν τον πιστεύω.) Τι να πεις... Μέχρι που έχω αρχίσει να φοβάμαι κάθε φορά που πατάω το πλήκτρο διαφυγής (ESCape), μήπως το πάρει τοις μετρητοίς το computer μου και το σκάσει. Λέτε να είναι παράλογοι οι φόβοι μου; Ισως. Δεν ξέρω, αλλά με αυτά που έχουν δει τα μάτια μου δεν εμπιστεύομαι πια τίποτα - και λιγότερο από όλα εμπιστεύομαι πλέον τους εξελληνισμένους όρους. Α, και κάτι ακόμα: Από εδώ και μπρος δεν θα είστε αναγνώστες του "Pixel". Οι φίλοι μάς αποκαλούν "Εικονοκύτταρο"!

ΥΓ. 1: *Ολοι οι όροι που αναφέρθηκαν στο κείμενο υπάρχουν σε βιβλία υπολογιστών που κυκλοφορούν στην αγορά - τα οποία για ευνόητους λόγους δεν αναφέρουμε.*

ΥΓ. 2: *Το παραπάνω σχόλιο δεν έχει σκοπό να υποβιβάσει τη χρήση της ελληνικής γλώσσας με κανέναν τρόπο. Ωστόσο, ας μην το παρακάνουμε...*



The game is never over.

COMPUTERS

SPECTRUM + 2 με λευκή εγγύηση! + 30 games μόνο 32.000. Ακόμα MSX-112K μόνο 25.000.

SPECTRUM 48K + SAGA (επαγγελματικό πληκτρολόγιο) + Multi Face (αντιγραφικό) + joystick + SANYO DR201 + Currach Speech + Printer GPSO + 300 Games = 60.000.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Spectrum + Monitor Philips, Multiface 1, Data Recorder DR201, Kempston Interface, 1.200 προγράμματα. Ολα σε άριστη κατάσταση, κάθε έλεγχος δεκτός.

COMMODORE 64 + drive 1541 + COLOUR MONITOR 1802 + ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ + joystick + 250 προγράμματα + Simons Basic.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! Προσεκτικά χρησιμοποιημένο Commodore 64 + κασετόφωνο + παιχνίδια 35.000!!! Drive 1541 + δισκέτες 38.000!!! ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! Σπύρος.

COMMODORE 64, drive 1541 II, DATASET 1530, 2 puddles, original software. ΜΟΝΟ 60.000 δραχμές. Καθημερινά Σάκης.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ COMMODORE 128D 80.000, MONITOR 1901 40.000, PRINTER 803 15.000, D. DRIVE 1571 40.000, FINAL c. I 8.000, FINAL c. II 10.000, 50 ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΓΕΜΑΤ. 10.000, ΔΩΡΟ SIMONS BASIC, ΔΩΡΟ SIMONS CARTRIDGE, κ. ΜΙΧΑΛΗ 5-8 Μ.Μ.

COMMODORE 128 + Drive 1571 + Κασετόφωνο C2N + Music Maker + Quickshot 2 + 60 Δισκέτες + 10 κασέτες + 2 Cartridges + 180 παιχνίδια + εφαρμογές + βιβλία. Ολα μαζί από 240.000 μόνο 98.000. Κατάσταση ΑΡΙΣΤΗ. Θωμάς.

COMMODORE 128, disk drive 1570, οθόνη PHILIPS, 100 παιχνίδια, τιμή 100.000. ΓΙΑΝΝΗΣ.

COMMODORE 128 -DRIVE 1541 - MONITOR SANYO - 2 JOYSTICKS - ΒΙΒΛΙΑ - ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ - 100 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ - ΚΕΙΜΕΝΟΓΡΑΦΟΣ ΜΟΝΟ130.000ΔΡΧ., ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: ΚΩΣΤΑΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Commodore 64, disk drive, joystick, παιχνίδια, βιβλία, τιμή συζητήσιμη. Πάνος.

ΜΕΓΑΛΗ ευκαιρία! Commodore 64 με floppy disk drive, πολλά παιχνίδια, joystick. Στράτος 8 π.μ. - 5 μ.μ.

COMMODORE 128 - Drive 1541- monitor - Sanyo - 2 Joysticks - βιβλία - περιοδικά - 100 προγράμματα - κειμενογράφος. Μόνο 130.000 δρχ., πληροφορίες: Κώστας.

AMSTRAD 6128 πράσινος, ελληνο-αγγλικό manual, 28 δισκέτες, ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΙΑ παιχνίδια, δισκετοθήκη, κάλυμμα, joystick 68.000.

AMSTRAD 6128 πράσινος με joystick και κασετόφωνο, 8 με 11 το πρωί Νίκος.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! AMSTRAD 6128 πράσινος, 19 δισκέτες γεμάτες παιχνίδια, βιβλία, φίλτρο, εκτυπωτής AMSTRAD. Χρήστος, ώρες 5-10.

AMSTRAD 6128 πράσινος και 32 δισκέτες και 2 joysticks και 120 προγράμματα - παιχνίδια και 6 αντιγραφικά, ΜΟΝΟ 70.000. ΜΙΧΑΛΗΣ.

AMSTRAD 6128 έγχρωμο, joystick, 30 δισκέτες με 120 προγράμματα, δισκετοθήκη 60 δισκετών, καλύμματα, κασετόφωνο με καλώδιο manual, έπιπλο για computer. ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΙΑ, τιμή 125.000 (5-9 μ.μ.).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 ΠΡΑΣΙΝΟΣ ΜΕ 2 DRIVE 5 1/4, κ. ΜΙΧΑΛΗ, 5-8 Μ.Μ.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος και 464 πράσινος, δισκέτες, κασέτες, βιβλία manual, 90.000, 40.000 αντίστοιχα. Σπύρος.

AMSTRAD 6128 + 10 δισκέτες παιχνίδια όπως Karnov, Typhoon + 3 βιβλία + ελληνικό manual + joystick 58.000. Γιάννης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 464 ΠΡΑΣΙΝΟΣ με joystick, βιβλία, 80 προγράμματα 50.000. Σε άριστη κατάσταση.

AMSTRAD 6128 πράσινος, εκτυπωτής, προγράμματα, αντιγραφικά, παιχνίδια, χειριστήριο, 16 δισκέτες, δισκετοθήκη, χαρτί εκτυπωτή, manual ελληνικό, αγγλικό. Τιμή συζητήσιμη. 2:00 μ.μ. έως 10:00 μ.μ. Κώστας.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128, πράσινο μόνιτορ + ελληνικό manual + περιοδικά 55.000. Ακόμη AMSTRAD 464 + πράσινο μόνιτορ + παιχνίδια + βιβλία 30.000 λόγω αγοράς επαγγελματικού, Ανδρέας.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ APPLE IIc + MONITOR + πολλά προγράμματα + παιχνίδια + mouse + joystick + εκτυπωτής CITIZEN 120D. Τιμή 150.000 δρχ. Σαράντης.

APPLE IIc με οθόνη, εκτυπωτή, δύο drives, joystick και πλούσια συλλογή ελληνικών και ξένων προγραμμάτων.

ΑΠΟΘΗΚΗ Computers προσφέρει σε καταπληκτικές τιμές ATARI 520STFM & 1040STFM, AMIGA 500, AMSTRAD 1640, Εκτυπωτές CITIZEN και AMSTRAD, F. DISK DRIVES, HARD DISKS ΠΡΟΣΦΟΡΑ ATARI 520STFM 83.000!

QL, 640K, ελληνική - αγγλική ROM με βιβλία, προγράμματα, drive NEK 3 1/2 ιντσών, interface για STAR NL-10, 90.000 όλα.

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ SV728 με ή χωρίς κασετόφωνο και προγράμματα σε καλή κατάσταση σε πολύ καλή τιμή. ΣΟΥΡΙΔΗΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ.

SOFTWARE

30 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ για τον SPECTRUM σε 2 κασέτες εξηντάρες μόνον 1.200 δρχ.. Παράδοση αυθημερόν, στέλνουμε αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα.

SPECTRUM 48/128/+3. Τα έχουμε όλα πρώτοι από όλους. Μην ψάχνετε άδικα. Κάθε εβδομάδα νέες παραλαβές από ΑΓΓΛΙΑ. Διαθέτω τεράστια συλλογή προγραμμάτων, πάνω από 2.000 τίτλους, παράδοση σε 24 ώρες. Πληροφορίες MANOS.

SPECTRUM. Εχω όλα τα ακυκλοφόρητα παιχνίδια όπως Operation Wolf, Robocop, Double Dragon, R-Type, καθώς και πάρα πολλά Pokes 70 δρχ. το πρόγραμμα. Δημήτρης.

SPECTRUM. Ολοκληρωμένη συλλογή ακυκλοφόρητων παιχνιδιών, συνεχής ανανέωση από αγγλικά. Δωρεάν κατάλογος SATAN HACKER - Καταπληκτικό. Αναλαμβάνουμε εγγυημένη έξοδο κασετόφωνου στον SPECTRUM.

SPECTRUM. Προγράμματα επιλογής σας μόνο 100 δρχ. Καταπληκτικές ευκαιρίες 4-10 μ.μ. Γιώργος.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ προγράμματα Spectrum + 2, Πέτρος, Amstrad 6128, Νίκος, 2 μ.μ.- 10 μ.μ. Σαββατοκύριακο όλη μέρα.

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ Σελίδες 230	2.800
Ε2.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS Σελίδες 284	4.300
Ε3.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS Σελίδες 256	4.600
Ε4.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS; Σελίδες 350	4.300
Ε5.	MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 214	3.100
Ε6.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS; Σελίδες 376	4.300
Ε7.	WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα Σελίδες 198	3.100
Ε8.	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 224	4.600
Ε9.	EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 200	3.100
Ε10.	CORELDRAW! 5 σε μία εβδομάδα Σελίδες 288	3.600
Ε11.	Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX Σελίδες 128	2.500
Ε12.	ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE Σελίδες 280, συνοδεύεται από CD-ROM	5.100
Ε13.	3D STUDIO σε μία εβδομάδα Σελίδες 328	3.600
Ε14.	ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ Σελίδες 112,	2.500
Ε15.	COREL DRAW! 6 σε μία εβδομάδα Σελίδες 344	3.600

ΓΛΩΣΣΕΣ / ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

Π1.	VISUAL BASIC Σελίδες 422	5.100
Π2.	CLIPPER 5.01 Σελίδες 192	2.800
Π3.	BORLAND C++ 3.0 & 3.1 Σελίδες 592	5.600
Π4.	TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 302, συνοδεύεται από δισκέτα 3.5″	5.100
Π5.	SQL Σελίδες 240, συνοδεύεται από δισκέτα 720KB	4.600
Π6.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS Σελίδες 304	5.600
Π7.	CA CLIPPER 5.2 Σελίδες 256	3.100
Π8.	PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡ/ΣΜΟΥ Σελίδες 360, συνοδεύεται από δισκέτα 720KB	5.600
Π9.	Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ Σελίδες 350	5.800
Π10.	VISUAL BASIC 3 Σελίδες 424	5.800
Π11.	COBOL-ANSI 85 Σελίδες 528	5.800

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

Γ1.	VIDEOTEX Σελίδες 182	2.600
Γ2.	ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ Σελίδες 232, Β′ Εκδοση	3.100
Γ3.	VIRTUAL REALITY Σελίδες 200	2.900
Γ4.	FRACTALS Σελίδες 216, συνοδεύεται από δισκέτα 3.5″ 720KB	3.800
Γ5.	MULTIMEDIA Β′ Εκδοση Σελίδες 176	3.000
Γ6.	ΔΙΚΤΥΑ Σελίδες 180	2.900
Γ7.	INTERNET Σελίδες 240	3.100

ΓΙΑ... POWER USERS

P1.	WINDOWS 3.0 POWER TOOLS Σελίδες 670, συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
P2.	LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 1.056	9.300
P3.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS Σελίδες 1.136, συνοδεύεται από δισκέτα 1.11MB	9.300
P4.	EXCEL 5 ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 656	7.400
P5.	DOS 6 INSIDER Σελίδες 600	7.400
P6.	PC ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 864	8.300
P7.	ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ DOS Σελίδες 784	8.300
P8.	dBASE ΓΙΑ WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 416	5.800
P9.	ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ! Σελίδες 560	6.500

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

Λ1.	DOS 5 Σελίδες 394	4.100
Λ2.	WINDOWS 3.1 Σελίδες 426	4.100
Λ3.	UNIX Σελίδες 826	7.400
Λ4.	NOVELL NETWARE 2.2 Σελίδες 332	4.600
Λ5.	AUTOCAD 12 Σελίδες 480	5.800
Λ6.	ACCESS MICROSOFT Σελίδες 304	4.600
Λ7.	QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 260	5.100
Λ8.	MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 468	4.600
Λ9.	AMI PRO 2.0 Σελίδες 594	5.200
Λ10.	AMI PRO 3.0 Σελίδες 610	6.500
Λ11.	CORELDRAW! 3.0 Σελίδες 278	5.100
Λ12.	VENTURA Σελίδες 300	4.100
Λ13.	CORELDRAW! 4.0 Σελίδες 430	5.800
Λ14.	QUATTRO PRO ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 344	4.600
Λ15.	PAGEMAKER Σελίδες 320	5.100
Λ16.	PHOTOSHOP 2.5 Σελίδες 176	4.600
Λ17.	DEFACTO Σελίδες 575	7.300
Λ18.	WORD 6.0 Σελίδες 454	4.600
Λ19.	LOTUS 1-2-3 Rel. 4	5.100
Λ20.	MULTIMEDIA στη στιγμή Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44MB	6.200
Λ21.	ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE Σελίδες 392	5.100
Λ22.	PHOTOSTYLER 2 Σελίδες 240, συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	5.200
Λ23.	DOS 6.2 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 328	4.300
Λ24.	EXCEL 5 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 392	4.300
Λ25.	WORD 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 544	4.600
Λ26.	CORELDRAW! 6 Σελίδες 624	7.400
Λ27.	WORD 6 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 312	4.300
Λ28.	CORELDRAW! 5 Σελίδες 600	5.800
Λ29.	ACCESS 2 MICROSOFT Σελίδες 352	4.800
Λ30.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ Εργαλεία επιβίωσης Σελίδες 232	4.600
Λ31.	PHOTOSHOP 3.0 Σελίδες 256	5.200
Λ32.	BORLAND dBASE ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 232	4.800
Λ33.	3D STUDIO 3 & 4 Σελίδες 792	9.300
Λ34.	ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 Σελίδες 248	4.800
Λ35.	ΜΑΘΕΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 σε μία εβδομάδα Σελίδες 160	3.100
Λ36.	MICROSOFT OFFICE Σελίδες 312	4.600

POCKET GUIDES

G1.	DOS 5.0, Β′ έκδοση Σελίδες 182	2.800
G2.	DR DOS 6.0 Σελίδες 208	2.800
G3.	MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ′ έκδοση Σελίδες 256	3.100
G4.	WINDOWS 3.1, Γ′ έκδοση Σελίδες 330	2.800
G5.	WORDPERFECT 5.1 Β′ έκδοση Σελίδες 314	2.800
G6.	WORDPERFECT 5.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 284	2.800
G7.	EXCEL 3.0 Σελίδες 164	2.500
G8.	WINDOWS 3.0 Σελίδες 256	2.500
G9.	WINDOWS NT Σελίδες 464	2.800
G10.	WORD 6.0 Σελίδες 280	2.800
G11.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS Σελίδες 368	2.800
G12.	MS-DOS 6, Δ′ έκδοση Σελίδες 250	2.800
G13.	EXCEL 5 Σελίδες 328	2.800
G14.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 352	2.800
G15.	NORTON UTILITIES V. 6, 7, 8 Σελίδες 440	2.800
G16.	OS/2 2.1 Σελίδες 368	2.800
G17.	INTERNET Σελίδες 400	3.100

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ, ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ

G18.	1-2-3 R.5 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 368	2.800
G19.	WINDOWS 95 Σελίδες 360	3.100
G20.	WORD FOR WINDOWS 95 Σελίδες 312	3.100

HOME COMPUTING

H1.	ADVENTURES Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.500
H2.	ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ Σελίδες 280	3.600
H3.	ADVENTURES Βιβλίο Τρίτο Σελίδες 336	5.100
H4.	Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT Σελίδες 416	3.600
H5.	VIRUS SCAN, Σελίδες 80, συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	2.600
H6.	ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΗΣ IBM Σελίδες 416	3.900

INTERNET TOOLS

I1.	WWW ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ Σελίδες 136	2.700
I2.	HTML Σελίδες 136	2.700
I3.	GRAPHICAL CLIENTS Σελίδες 136	2.700
I4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET Σελίδες 120	3.100
I5.	WWW BROWSERS Σελίδες 150	2.700
I6.	ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET Σελίδες 672	9.300
I7.	Η "ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ" ΤΟΥ INTERNET Σελίδες 168	3.200
I8.	INTERNET ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 352	4.300
I9.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC Σελίδες 120	2.700
I10.	UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ INTERNET Σελίδες 152	3.300
I11.	ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP Σελίδες 112	2.700
I12.	ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA Σελίδες 112	2.700
I13.	WEB.GUIDE Σελίδες 320	5.600
I14.	WORLD WIDE WEB DIRECTORY Σελίδες 520	9.300

ΔΙΑΦΟΡΑ

Δ1.	ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ Σελίδες 928	9.900
Δ2.	Η ΔΙΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΓΙΟΥΓΚΟΣΛΑΒΙΑΣ Σελίδες 192	3.500
Δ3.	SURFING ΣΤΟ INTERNET Σελίδες 378	4.100

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

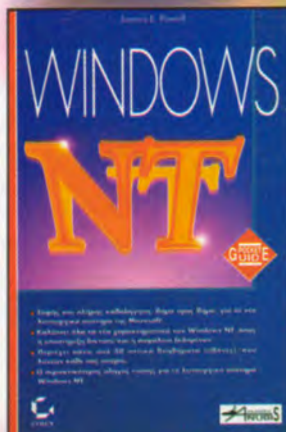
*(Σειρά **B**USINESS **I**NSTITUTE OF **M**ANAGEMENT)*

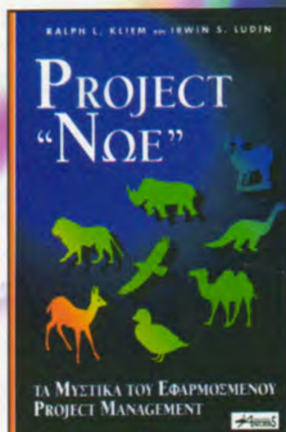
ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING Σελίδες 80	2.400
B2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.400
B3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.400
B4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT Σελίδες 112	2.400
B5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ Σελίδες 104	2.400
B6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 112	2.400
B7.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ Σελίδες 104	2.400
B8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ Σελίδες 104	2.400
B9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ Σελίδες 104	2.400
B10.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ Σελίδες 104	2.400
B11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS Σελίδες 112	2.400
B12.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ Σελίδες 96	2.400
B13.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ Σελίδες 100	2.400
B14.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ Σελίδες 104	2.400
B15.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ Σελίδες 96	2.400
B16.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ Σελίδες 96	2.400
B17.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ Σελίδες 88	2.400
B18.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ Σελίδες 100	2.400
B19.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ Σελίδες 100	2.400
B20.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ Σελίδες 100	2.400

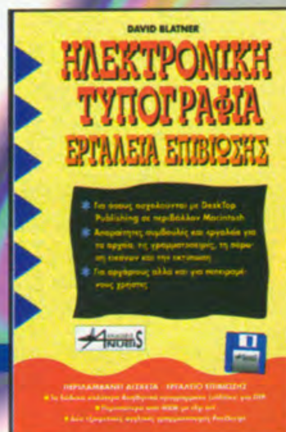
ΓΕΝΙΚΑ

M1.	ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Σελίδες 320, Β' έκδοση	4.800
M2.	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ Σελίδες 226	3.500
M3.	Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER Σελίδες 340, Γ' έκδοση	3.200
M4.	DIRECT MAIL Σελίδες 234	3.000
M5.	MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ Σελίδες 210	2.700
M6.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ Σελίδες 248	3.600
M7.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 208	3.600
M8.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ Σελίδες 104	2.600
M9.	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ Σελίδες 112	2.200
M10.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΝΟΜΙΚΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ Σελίδες 408	8.000
M11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA Σελίδες 232	3.200
M12.	ΠΩΣ ΝΑ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ Σελίδες 360	3.800
M13.	PROJECT "ΝΩΕ" Σελίδες 264	3.800
M14.	ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 136	2.500
M15.	ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ Σελίδες 288	4.800
M16.	ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ Σελίδες 216	3.500
M17.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ Σελίδες 360	4.800
M18.	MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ Σελίδες 152	2.500
M19.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ Σελίδες 200	3.600
M20.	ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ Σελίδες 100	2.500
M21.	MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ Σελίδες 288	4.800
M22.	ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ Σελίδες 136	2.500



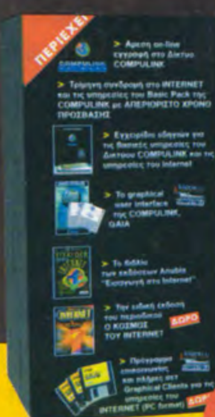






ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ ΕΥΚΟΛΑ!





ΚΑΛΩΣ ΗΡΘΑΤΕ ΣΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ!

CYBER BOX 2

ΟΛΑ ΟΣΑ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΣΥΝΔΕΘΕΙΤΕ **ΑΜΕΣΩΣ** ΜΕ ΤΟ

INTERNET

SPECIAL PRICE **36.000 δρχ.**

>ΠΕΡΙΕΧΕΙ

- **Αμεση on-line σύνδεση**
- **Αυτόματη εγγραφή** στο Δίκτυο **CompuLink** και το **Internet** για τρεις μήνες με **απεριόριστη χρονική πρόσβαση**
- **Πλήρες εγχειρίδιο χρήσης** των βασικών υπηρεσιών του Δικτύου CompuLink και του Internet
- Το Graphical User Interface & Off Line Reader του Δικτύου CompuLink, **GAIA** (& WINDOWS 3.1 Microsoft Windows95 COMPATIBLE)
- **Ενα βιβλίο-οδηγό** για το Internet"
- Την ειδική έκδοση του περιοδικού "**Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET**"
- **Ολα τα προγράμματα επικοινωνίας** και πλήρες σετ Graphical Clients του Internet (σε PC format) (& WINDOWS 3.1 Microsoft Windows95 COMPATIBLE)
- **Πλήρεις οδηγίες** για την εγκατάσταση του software και την άμεση on-line σύνδεσή σας

ΑΝΟΙΞΤΕ ΤΟ ΚΑΙ ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ

SOFTWARE

S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	**12.000**
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	**12.000**
S3.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ** Για PC/XT Για AT/286 Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	 **15.000** **25.000**
S4.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	**12.000**
S5.	**ASTROCHART** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	**12.000**
S6.	**COMPUTALK** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	**12.000**
S7.	**VISUAL DOMINUS (win) v.2.0** Νέα, βελτιωμένη έκδοση Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	**19.700**
S8.	**VISUAL DOMINUS PRO (win) v.3.0** Νέα, επαγγελματική έκδοση Διατίθεται σε 3 δισκέτες 3.5"	**39.700**
S9.	**VISUAL DOMINUS PRO (win 95) v.4.0** Νέα, επαγγελματική έκδοση Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3.5"	**39.700**
S10.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	**5.000**
S11.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ ΣΕ CD**	**8.000**
S12.	**SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	**15.000**
S13.	**STOCK MANAGEMENT LIGHT** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	**39.000**
S14.	**STOCK MANAGEMENT SUPER** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	**89.000**
S15.	**GAIA** Διατίθεται σε 2 δισκέτες 3.5" 1.44MB	**9.000**
CYBER2.	**CYBER BOX 2**	**36.000**
CYBER2P.	**CYBER BOX 2 PLUS** Περιέχει fax/modem Crypto 14.400 bps	**69.000**

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: τηλεΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ: .... ΟΝΟΜΑ: .... ΗΛΙΚΙΑ* ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: .... ΤΗΛ.: ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ: .... ΗΜ/ΝΙΑ: ....
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ: .... Α.Φ.Μ.: .... Δ.Ο.Υ.: ....
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ: ....

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ. ....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα ανωτέρω είδη. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ________ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ________ ΥΠΟΓΡΑΦΗ........

**ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

τηλεΑΓΟΡΑ
MAIL ORDER SERVICES

ΕΦΤΑΣΕ ΤΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ (ΑΛΛΗ ΕΠΟΧΗ) ΣΤΙΣ ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΕΣ ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΕΣ ΕΦΗΜΕΡΙΔΕΣ ΓΙΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

κάισσα

27·ΙΟΥΝΙΟΣ 1996 Π.Χ. ΤΙΜΗ: 27 ΑΣΗΜΕΝΙΑ ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ

ΕΚΤΑΚΤΗ ΕΚΔΟΣΗ: ΑΝΟΙΞΕ ΤΟ ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΟ ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ!!!



Ο ΚΑΙΡΟΣ:
ΑΙΘΡΙΟΣ ΜΕΤ' ΟΛΙΓΟΝ ΝΕΦΕΛΩΔΗΣ ΚΑΙ ΤΕΛΙΚΑ ΚΑΤΑΚΛΥΣΜΟΣ! ΕΡΧΕΤΑΙ ΤΟ "PLAYER'S OPTION: SPELLS & MAGIC"
Ο ΜΟΝΟΚΕΡΟΣ
ΠΡΟΤΕΙΝΕΙ: α) "VILHON REACH" β) "THE RJURIK HIGHLANDS."

"DRAGON DICE KICKER PACK 3: UNDEAD"
ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ! ΟΙ ΝΕΚΡΟΖΩΝΤΑΝΟΙ ΠΟΛΕΜΙΣΤΕΣ ΕΙΣΒΑΛΟΥΝ ΣΤΟ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΟΥ ΧΑΛΑΕΙ ΚΟΣΜΟ ΜΕ ΝΕΑ ΖΑΡΙΑ-ΖΟΜΠΙ!!!





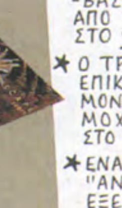
"PLAYER'S OPTION: SPELLS & MAGIC"
ΜΕΤΑ ΤΑ "COMBAT & TACTICS", "SKILLS & POWERS" ΚΑΙ "HIGH LEVEL CAMPAIGNS", ΟΙ ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΝ ΝΕΕΣ ΣΧΟΛΕΣ ΜΑΓΕΙΑΣ ΓΙΑ ΠΑΙΚΤΕΣ-WIZARDS ΚΑΙ ΝΕΑ ΞΟΡΚΙΑ ΓΙΑ ΠΑΙΚΤΕΣ-PRIESTS... ΚΑΙ ΦΥΣΙΚΑ ΤΗΝ ΑΠΟΛΥΤΗ ΜΑΓΙΚΗ ΔΥΝΑΜΗ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΤΟΥ ΑΠΑΙΤΗΤΙΚΟΥ D.M!

"VILHON REACH"
ΟΤΙ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΓΙΑ ΤΗ ΓΝΩΣΤΗ-ΑΓΝΩΣΤΗ ΠΕΡΙΟΧΗ ΤΩΝ "FORGOTTEN REALMS" ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΚΑΤΟΙΚΟΥΣ ΤΗΣ, ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΤΟΛΜΟΥΣΑΤΕ ΝΑ ΤΟΥΣ ΡΩΤΗΣΕΤΕ!









"BARUK-AZHIK DOMAIN SOURCEBOOK"
ΟΛΑ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΜΟΝΑΔΙΚΟΥ ΒΑΣΙΛΕΙΟΥ ΤΩΝ ΝΑΝΩΝ, ΚΡΥΒΟΝΤΑΙ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΝΕΟ ACCESSORY ΤΟΥ "BIRTHRIGHT!"



"T.S.R NOVELS"

* ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ "BIRTHRIGHT!", Ο ΠΕΙΡΑΤΗΣ-ΒΑΣΙΛΙΑΣ ULRICH, ΓΙΑ ΝΑ ΣΩΣΕΙ ΤΗΝ ΧΩΡΑ ΤΟΥ ΑΠΟ ΤΟΥΣ "OROG" ΚΑΙ ΤΟΥΣ "GOBLINS", **ΥΠΟΚΥΠΤΕΙ** ΣΤΟ "THE HAG'S CONTRACT".
* Ο ΤΡΟΠΟΣ ΜΕ ΤΟΝ ΟΠΟΙΟΝ ΕΠΙΒΑΛΟΝΤΑΙ ΣΕ ΚΑΘΕ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΤΟΥΣ, ΕΙΝΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΜΟΝΑΔΙΚΟΣ. ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΠΙΟ ΠΟΝΗΡΗ, ΠΙΟ ΜΟΧΘΗΡΗ, ΠΙΟ ΑΣΤΕΙΑ, ΠΙΟ ΑΣΥΝΗΘΙΣΤΗ **ΦΥΛΗ** ΣΤΟ "KRUNN" ΑΠΟ ΤΟΥΣ "THE GULLY DWARVES".
* ΕΝΑΣ ΠΟΛΕΜΙΚΟΣ ΑΚΟΛΟΥΘΟΣ ΤΟΥ ΣΤΡΑΤΟΥ ΤΟΥ "ANSALON" **ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΕΙ** ΝΑ ΚΑΤΑΣΤΕΙΛΕΙ ΜΙΑ ΕΞΕΓΕΡΣΗ, ΝΑ ΒΡΕΙ ΠΟΙΟΙ ΚΡΥΒΟΝΤΑΙ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΗΝ ΣΥΝΟΜΩΣΙΑ ΠΟΥ ΘΑ ΣΤΟΙΧΙΣΕΙ ΑΜΕΤΡΗΤΕΣ ΖΩΕΣ ΚΑΙ ΣΤΟ ΣΤΡΑΤΟΠΕΔΟ ΤΩΝ "TAKHISIS" ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΤΩΝ "PALADINE" ΚΑΙ ΤΕΛΙΚΑ ΝΑ ΔΙΕΛΕΥΚΑΝΕΙ ΤΟ "MURDER IN TARSIS".
* Η "ARILYN MOONBLADE" ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΤΗΣ ΝΑ ΣΩΣΕΙ ΜΙΑ ΟΜΑΔΑ ΑΓΡΙΩΝ "ELVES" ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΞΑΦΑΝΙΣΗ, **ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΕΙ** ΕΝΑ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΔΙΛΗΜΜΑ ΠΟΥ ΘΑ ΤΗΝ ΣΥΝΤΑΡΑΞΕΙ ΣΤΟ... "SILVER SHADOWS".
* ΣΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΤΡΙΛΟΓΙΑΣ "BLOOD WARS" Ο "AEREAS" ΚΑΙ Η "NINA" ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΟΙ ΣΤΗΝ ΣΥΡΡΑΞΗ ΠΟΥ ΘΑ ΣΥΓΚΛΟΝΙΣΕΙ ΟΛΑ ΤΑ ΕΠΙΠΕΔΑ ΤΟΥ "PLANESCAPE", ΚΑΙ ΕΝΩ ΑΥΤΟΣ **ΠΑΡΑΜΕΝΕΙ** ΣΤΟ "SIGIL", ΕΚΕΙΝΗ **ΗΓΕΙΤΑΙ** ΤΩΝ "ABYSSAL WARRIORS".



"THE RJURIK HIGHLANDS"
Η ΦΥΛΗ ΤΟΥΣ, ΜΟΙΑΖΕΙ ΜΕ ΑΥΤΗ ΤΩΝ ΒΙΚΙΝΓΚΣ. ΟΙ ΕΧΘΡΟΙ ΤΟΥΣ, ΔΕΝ ΜΟΙΑΖΟΥΝ ΜΕ ΑΝΘΡΩΠΟΥΣ. ΚΑΙ ΟΙ ΔΡΥΪΔΕΣ ΤΟΥΣ, ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΟΥΝ ΤΑ ΞΟΡΚΙΑ ΠΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΝΤΑΙ ΣΤΟ ΝΕΟ CAMPAIGN EXPANSION ΤΟΥ "BIRTHRIGHT!"

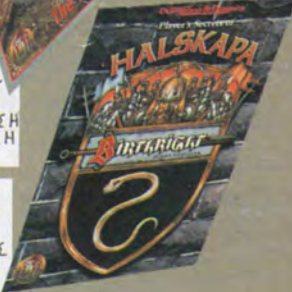






* "ΚΑΪΣΣΑ"
  - ✓ ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ!... ΠΛΑΤΕΙΑ ΑΓΙΑΣ ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗΣ 21 ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ.
  - ✓ ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ 114 72 ΑΘΗΝΑ ☎ 36 06 488
  - ✓ Μ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1 - Κοντά Στη Ροτόντα 546 35 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ ☎ 212 734
  - ✓ Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39 - Εμπορικό Κέντρο "Πλάζα" 166 74 ΓΛΥΦΑΔΑ ☎ 89 82 057
  - ✓ ΦΙΛΩΝΟΣ 43 - Απέναντι Από ΑΓΙΑ ΤΡΙΑΔΑ 185 31 ΠΕΙΡΑΙΑΣ ☎ 41 78 337
  - ✓ ΠΕΝΤΕΛΗΣ 40 - Στην ΕΒΕΛΚΟ ΧΑΛΑΝΔΡΙ ☎ 68 44 928
* "ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ"
  - ✓ ΔΕΡΙΓΝΥ 23 - Πλατεία ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ 104 34 ΑΘΗΝΑ ☎ 88 13 990

"UNDERMOUNTAIN TRILOGY I: THE LOST LEVEL"
ΕΙΣΤΕ ΕΤΟΙΜΟΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΤΟΥ "DUNGEON CRAWL"; ΕΔΩ ΑΡΧΙΖΕΙ Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΟ ΓΝΩΣΤΟ "UNDERMOUNTAIN" ΚΑΙ Η ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ ΤΟΥ ΧΑΜΕΝΟΥ ΕΠΙΠΕΔΟΥ, ΜΙΑ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΕΠΙΠΕΔΩΝ 7, 8 ΚΑΙ 9!



"HALSKARA DOMAIN SOURCEBOOK"
ΠΩΣ ΜΠΟΡΕΙ ΚΑΝΕΙΣ ΝΑ ΔΙΟΙΚΗΣΕΙ ΤΟ ΒΑΡΒΑΡΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ ΤΩΝ "RJURIK" ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΕΙ ΤΗΝ ΓΕΩΓΡΑΦΙΑ, ΤΗ ΚΟΥΛΤΟΥΡΑ ΚΑΙ ΤΙΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΣ ΠΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΝΤΑΙ ΣΤΟ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ ACCESSORY ΤΟΥ "BIRTHRIGHT!";